

隔週刊

平成8年10月18日発行(隔週金曜日発行)第12巻第17号(通巻256号)昭和62年9月7日第3種郵便物認可

1996
NO. 7-8
10月4日
·18日 合併号

ワンダー
ダー
ブ・グリ
グ・ライ
ブ・エ
クト
64
ビット
22

続編 サンプルROM入手で続編

超空間
栄光の
が、セ
ンター
ワイ
ルド
ゴ
ン

プロ
野

超空間サイバー
栄光のセント
ががんばれ
ワールド
ファイナル
ドカメ
ツイスト
プロ野球
ゴエモ
ン5
キング
スグ
カーレポート

N64X-1

ミッドポンチブル

USA直送特

DM入手で新事実続

センターぶち抜きで2D

ウエーブエクトナビザード

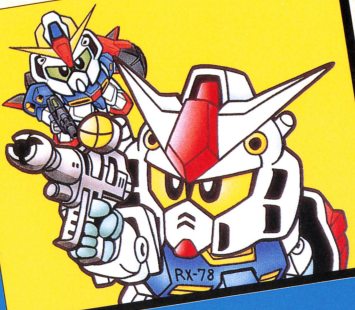
パーフェクトエクトナビザード

2

ドラゴンクエストIII
ストリートファイターII
スラムダンク
桃太郎電鉄
三國志
全コースをもちなく
完全無欠解説

590YEN

SDガンダムジェネレーション



シリーズ 1 好評発売中!

SDガンダムジェネレーション 一年戦争記 3,980円(税別)
初代「ガンダム」が活躍した、あの一年戦争の名場面をターボにしたぞ。いちばん強いMSを育てろ。

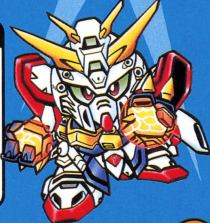


シリーズ 2 好評発売中!

SDガンダムジェネレーション グリプス戦記 3,980円(税別)
「Zガンダム」がターボになった。Wカセット対戦では、自慢のMSを奪われないように。

シリーズ 3 好評発売中!

SDガンダムジェネレーション アクシズ戦記 3,980円(税別)
時代は「ZZガンダム」。一発逆転の「コロニー落とし」も追加されたから、スリリングな戦いが楽しめるぞ。



シリーズ 4 好評発売中!

SDガンダムジェネレーション バビロニア復興戦記 3,980円(税別)
「F91」「逆襲のシャア」から、uガンダムも登場。ついに、大型兵器も登場して、戦いはもっと過激になる。

シリーズ 5 9月27日発売予定!

SDガンダムジェネレーション ザンスカール戦記 3,980円(税別)
「Vガンダム」の世界が舞台。武装チェンジで状況一変。特殊兵器エンジェルハイロウのサイコウェーブをくらうと、攻撃不能に。

シリーズ 6 9月27日発売予定!

SDガンダムジェネレーション コロニー格闘記 3,980円(税別)
ガンダムファイトでコロニーの覇権を競う「Gガンダム」。ゲルマン忍法、スーパーモードなど、その常識破りの技を見事に再現。

CHARGE 1

戦闘で経験を積み、MSをクラスチェンジしていける。改造して最強のMSを育てあげろ。



CHARGE 2

自慢のユニットで友達と対戦。カセットを左右入れ替えば、2つ分のマップで遊べる。



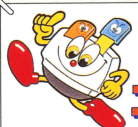
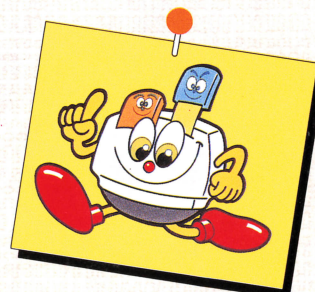
CHARGE 3

敵のリーダー艦を破壊すれば、孤立したMSをぶんどって自軍ユニットに組み込める。



© 創通 エーエンシー・サンライズ
© 創通 エーエンシー・サンライズ・テレビ朝日 (ザンスカール戦記・コロニー格闘記)

スーファミターボで
熱くなれ。



スーファミターボ
SUFAMI TURBO

本体希望小売価格3,980円(税別)

スゲー



バンダイの商品は
こども商品券で

株式会社バンダイ
マルチメディア事業部
東京都台東区駒形2-5-4 4F 111-81



シリーズ1

好評発売中!

SD
ウルトラマン伝説

3,980円
(税別)

じっとガマンして、とうこん
メーターを満タんにすれば、
おなじみの必殺技が使える。
ピンチになっても、
大逆転が狙えるぞ。



シリーズ2

好評発売中!

SD
セブ伝説

3,980円
(税別)

Wカセット対戦に勝利すれば、
相手の必殺技が覚えら
れる。勝ち続ければ、最大
16個まで
使えるよ
うになる
のだ。



CHARGE 1

パンチを強くすると、キック
が弱くなる。自分ごのみの
キャラをつくりあげろ。



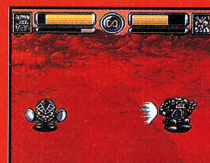
CHARGE 2

Wカセットの2P対戦なら、
キャラも2倍。レッドキング
対エレキングもついに実現。



CHARGE 3

勝って、友達のカセットの必殺
技をマスター。バルタン星人
のアイスラッガーも可能だ。



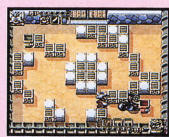
©円谷プロ

どんどん広がるターボワールド!
専用ソフト、続々展開中!

好評発売中!

はいはい忍者ワールド

爆弾を投げたり、忍法を仕掛けて、
敵の忍者をやっつけるパズルアク
ション。手作りのマップ同士での
対決も楽しめる。



3,980円 (税別)

好評発売中!

怪獣ドンジャラ

人気の絵合わせマーじゃんゲームが
簡単に楽しめる。別売りのマルチタップ
につなげれば4人でも遊べるよ。



©水木プロ・東映動画

3,980円 (税別)

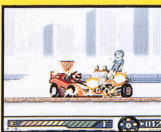
好評発売中!

激走戦隊
カーレンジャー

全開! レーサー戦士

人気のカーレンジャーが
誰でも楽しめる簡単アク
ションゲーム。RVロボも
登場で楽しさ抜群だ。

3,980円 (税別)



©1996 テレビ朝日・東映

9月27日発売予定

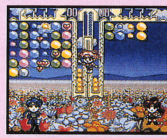
ふわふわパニック2

限定セット スーファミターボ本体とセットで

3,980円 (税別)
6,800円 (税別)

好評のふわふわパニック
が新キャラクター、スター
ライツを加えてパワー
アップ。

©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画



9月27日発売予定

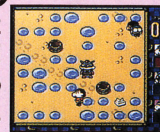
クレヨン
しんちゃん

長ぐつドボン

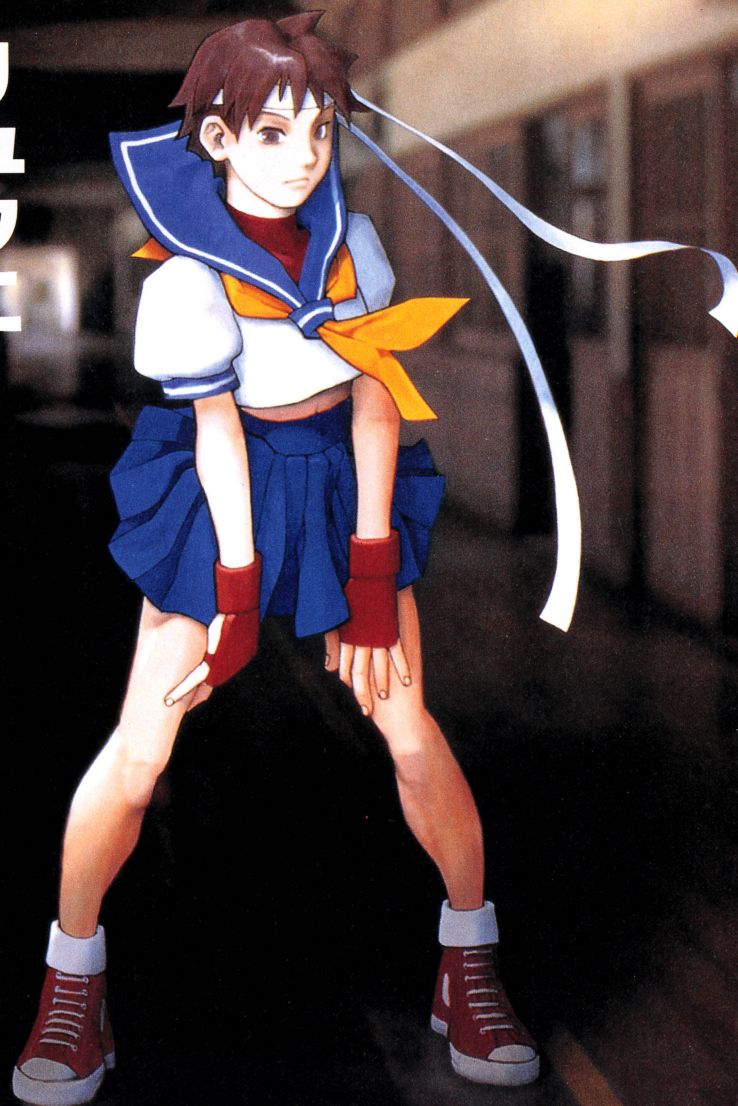
3,980円 (税別)

そこらじゅうにある水た
まりにドボンとジャンプ!
水しぶきを相手にかける
パズルアクションだぞー。

©臼井儀人/双葉社・シンエイ・テレビ朝日



リュウに…
もう一度会いたい。



夏に、さくら咲く。

STREET FIGHTER® ZERO 2

ストリートファイターZERO2

© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

あらたなる格闘の原点。新登場!



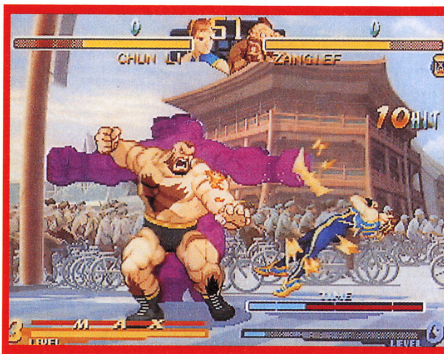
プレイステーション/セガサターン/スーパーファミコン



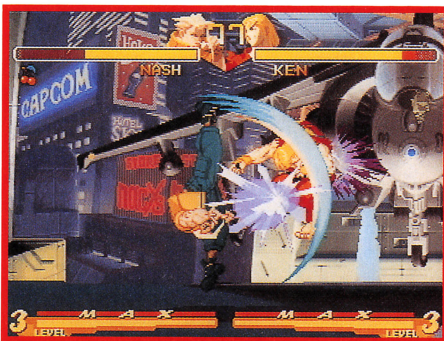
PS 好評発売中!
標準価格5,800円(税別)

SS 好評発売中!
標準価格5,800円(税別)

SFC '96年9月下旬発売予定
予定価格7,800円(税別)



※画面はプレイステーション版開発中のものです。



※画面はセガサターン版開発中のものです。

- スーパーコンボの究極進化システム<オリジナルコンボシステム>搭載! 自分だけのオリジナル戦略を作り勝利を勝ち取れ!
- すべての格闘家がここに集結! プレイヤー総勢18人の壮絶なバトルが繰り広げられる!
- 洗練されたゲームシステム! 格闘の原点はここに極まる。



株式会社 **カプコン**

〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

CAPCOM FAX 03-5950-4820

最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報満載・24時間受付

★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040

名古屋(052)571-0493 広島(082)223-3339 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991

(電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください)

●カプコン・ホームページ 最新ソフト情報はインターネットでチェック! <http://www.capcom.co.jp/>

“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社 ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の高辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

カプコンは、セレッソ大阪の運営に参画しています。



©1996 OSABA S.C.



スーパーファミコン®は任天堂の商標です。



1996
10月4日・18日号 No.

7・8

ファミマガ64

CONTENTS

N64 ◆海のゲレンデでのカッコイイ&スピーディな滑りをレクチャー!

55

ウェーブレース64

PERFECT ナビゲーション

32PM
攻め
X
攻略
マックス
ぶっせん
コンタ
X
抜き
キ

SFC ◆ラスト寸前までのステージの進め方、戦い方を完全攻略する

96

モンスターニア

チャート攻略

N64 ◆ウェーブレース64 High Performance Technic ハイパフォーマンス テクニック

95

ウェーブレース64

High Performance Technic

夢は集うのお知らせ

73 ◆読者待望の週刊誌ここに新創刊! ファミマガ64の兄弟誌をヨロシク!!

ファミマガWeekly

創刊のお知らせ

47 FAMIMAGA64 ランキング ボックス

51 ファミジャーナルR

54 サテラビュー

102 読者プレゼント

126 スーパーファミターボ HEAD LINE

127 RGBマニアック

140 ハイパー新作リリース予報 10月19日版

132 超ウルトラ技

143 超新ロックオン

〈金コイン技〉スターオーシャン・強力な敵
キャラ出現〈銀コイン技〉ファイアーエムブ
レム 聖戦の系譜・クリア後の楽しみ/ス
ターオーシャン・ミリーの贈り物 ほか

〈スーパーファミコン〉マーヴェラス〜も
うひとつの宝島〜/V S.コレクション/P
arlor/Mini 4 〈ゲームボーイ〉13色対
応 パズル忍たま乱太郎GB ほか

146 新作ゲームカレンダー

次号予告、すごいべれけ
カレンダー早は情報

ゲーム別さくいん

●ニンテンドウ64

ウェーブレース64	55, 95, 140, 142
栄光のセント・アンドリュース	26
カメレオン・ツイスト	35
がんばれゴエモン5	30
Cu-On-Pa	118
Jリーグ LIVE64	32
スーパーマリオ64	135, 138
超空間ナイター プロ野球キング	34
ミッション・インポッシブル(仮称)	11
レブ・リミット(仮称)	22
ワイルドチョッパーズ	28
ワンダープロジェクトJ2	16

●スーパーファミコン

アースライト ルナ・ストライク	137
ウィザードリィ・外伝IV	140
ウイングポスト2	
プログラム'96	122, 141
海のめし釣り	138
サラブレッドフリーダーIII	120
実況パワフルプロ野球'96開幕版	136
スーパートランコレクション	135
す〜ば〜なぞぶよ通	136
スーパーニチツツマージャン4	140
スターオーシャン	132, 138
ストリートファイターZERO2	106
スプリガン・パワード	139
大異獣物語II	139
ドラゴンクエストIII	36
Parlor / Mini2	135
Parlor / Mini3	140
Parlor / Mini4	145
ファイアーエムブレム	
聖戦の系譜	134, 137

V S.コレクション	144
牧場物語	139
マーヴェラス 〜もうひとつの宝島〜	143
マジカルドロップ2	140
ミニ四駆	
シャイニングスコピオン	
レッツ&ゴー!	44
桃太郎電鉄HAPPY	42
モンスターニア	96, 140
スーパーファミターボ専用	
SDガンダムジェネレーション	
コロニー格闘記	141
スーパーファミターボ専用	
SDガンダムジェネレーション	
ザンスカール戦記	141
スーパーファミターボ専用	
クレヨンしんちゃん	
長ぐつドボン	126, 141
スーパーファミターボ専用	
美少女戦士セーラームーン	
セーラースターズ	
ふわふわパニック2	126, 141

●ゲームボーイ

ストリートレーサー	141
スポーツ・コレクション	141
13色対応 SD 飛龍の拳外伝II	141
13色対応 スーパーブラックバス	
ポケット	145
13色対応 ナムコギャラリーVOL.2	124
13色対応 熱闘サムライスピリッツ	
斬紅郎無双剣	133
13色対応 パズル忍たま乱太郎GB	144
13色対応 ピクロス2	125
13色対応 ボンバーマンGB3	125
13色対応 ミニ四駆GB	
レッツ&ゴー! (仮称)	46
13色対応 ミニ4ボーイ	144
13色対応 ヨッシーのパネポン	123

●ウル技に関する質問は☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する質問は☎03-3573-8633
●広告に関するお問い合わせは☎03-3573-8612までお願いいたします。

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜から金曜の午後4時から6時の間、左記の番号で受け付けています。質問は本誌に書いてある内容に対することに限ります。ゲームの解答やヒントについては答えていません。

※No.6の次号予告にあった付録は変更になりました。

●対称/ハード名を略称で表記。SFCはスーパーファミコン、GBはゲームボーイ、VBはバーチャルボーイ、N64はニンテンドウ64の略です。
●ゲームのジャンルを上段に、容量を下段に表記。
●バックアップの有無と方式を表記。() 内の数字はバックアップファイル数です。
●対戦、協力など複数同時プレイ人数(最大)を表記。
●使用可能な周辺機器を表記。

●表紙デザイン/保坂一彦 ●表紙イラスト/レブ・リミット ©SETA CORPORATION
ファミリーコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、スーパーゲームボーイは任天堂の登録商標です。ニンテンドウ64、バーチャルボーイは任天堂の商標です。
©徳間書店インターメディア 1996 ※本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。本誌にはライセンス供与によりNintendoの登録商標・著作権所有物を掲載しています ©1996Nintendo。記事中の各著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。また、一つの著作物に複数の著作権所有者が存在する場合の著作権表示は「/」で区分し、同一ページに複数の著作権物が存在する場合は「・」で区分しています。「R」「TM」などの表記は省略させていただきます。
本誌記事中、ゲームボーイの画面写真はスーパーゲームボーイを使用して撮影したもので、実際の液晶画面ではありません。
ゲームソフト等の価格は特にことわりのない場合、税別で表記してあります。

N64

◆このスクープは自動的に消えないからご安心を。インタビューも見逃すな！

11

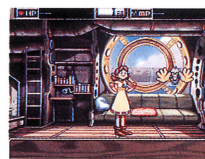
ミッション・インポッシブル (仮称)

N64

◆ジョゼットフリーク急増中。TGSで生ジョゼットに囲まれて遊んだ編が赤面密着検証！

16

ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット

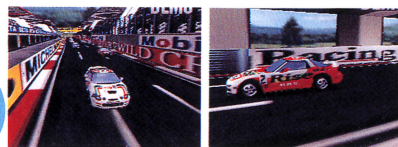


N64

◆アクセル全開！走りだしたら止まらないオーバーレブ寸前の最新速報！

22

レブ・リミット (仮称)



N64

◆祝 連載決定(?)。N64を始めたメーカーさん大集合！

26

N64メーカーレポート

栄光のセント・アンドリュース/ワイルドチョップ
パズ/がんばれゴエモン5~ネオ桃山幕府のお
どり~/JリーグLIVE64/超空間ナイター プ
ロ野球キング/カメレオン・ツイスト

SFC

◆まだまだあるぞ、新システムの数々。AIなしの戦闘に懐かしさと新鮮さを感じたら君は本物の勇者だ！

36

スーパードラゴンクエストIII そして伝説へ…

SFC

◆やります、見せます、頁の有るかぎり。格ゲーの真打ちを余すところなく追跡開始！

106

ストリートファイターZERO2



SFC

◆メカボンビーを越えるものが登場するのか！

42

桃太郎電鉄HAPPY

SFC

◆真紅のシャイニングスコピオン。その秘密とは！

44

シャイニングスコピオン

N64

◆コロんでパッと消すパズルだす

118

Cu-On-Pa



SFC

◆夢はデッカク、世界のフリーダーを目指せ！

120

サラブレッドフリーダーIII

SFC

◆レーシングプログラムが一一新されてリニューアル

122

ウニングポスト2プログラム'96

GB

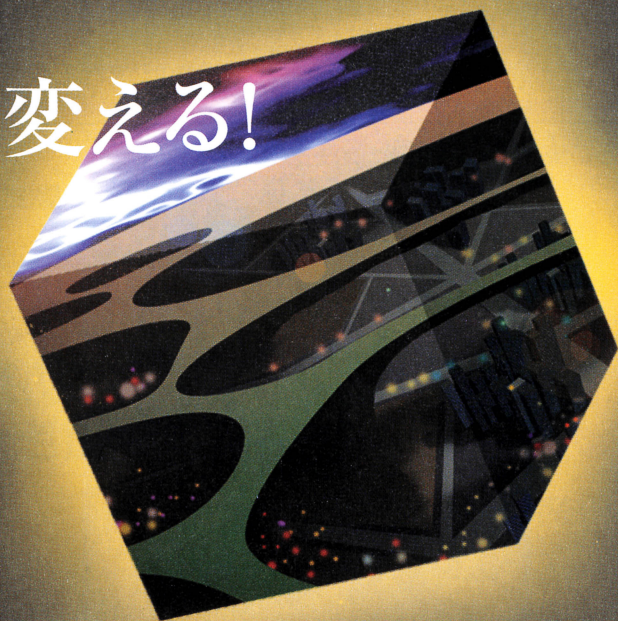
◆新タイトル4本!!と元気な"ポケット"に注目！

123

ゲームボーイNOW!



パズルを変える!



知的パズルは“コロガシ”になる。



クオンパ

四角いキューブを転がして画面上のパネルを消すアクションパズルゲーム『クオンパ』。4つのモードであなたの脳を刺激する。
 ◎100種類のステージを時間内にクリアしていく『ステージクリアモード』 ◎相手に攻撃を加えてライフを0にさせる
 対戦型の『VSサバイバルモード』 ◎ライフがなくなるまでひたすらパネルを消し続けていく『1Pサバイバルモード』
 ◎難問・奇問100ステージの“詰めクオンパ”!?『パズルモード』この楽しさは、一度コロガシ始めたらもう止まらない!

NINTENDO⁶⁴用ソフト 予定価格9,800円(税別)  および **NINTENDO⁶⁴** は任天堂の商標です。

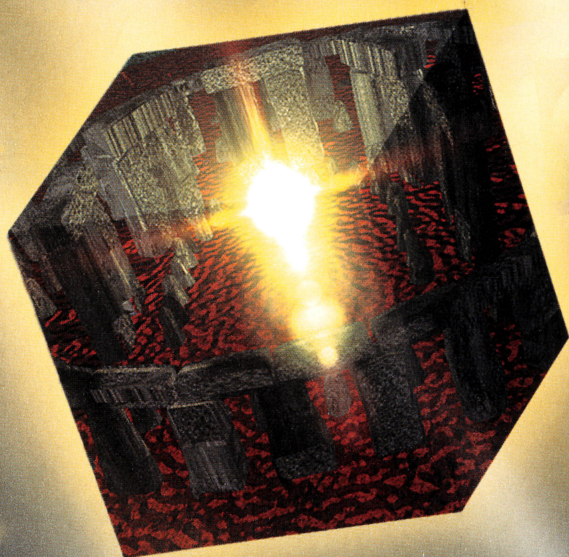
© 1996 T&E SOFT, Inc. All rights reserved. Under license from ONESONG PARTNERS, INC. "Endortun" Original game design & Programs © 1995 ONESONG PARTNERS, INC.

株式会社 ティーアンドイーソフト

※当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為及び賃貸(レンタル)、中古品販売について、これを一切許可していません。

新商品情報電話番号サービス/052-776-8500 ユーザーサポート専用電話番号/052-773-7757

T&E SOFT



クオンパが64の頭脳で、

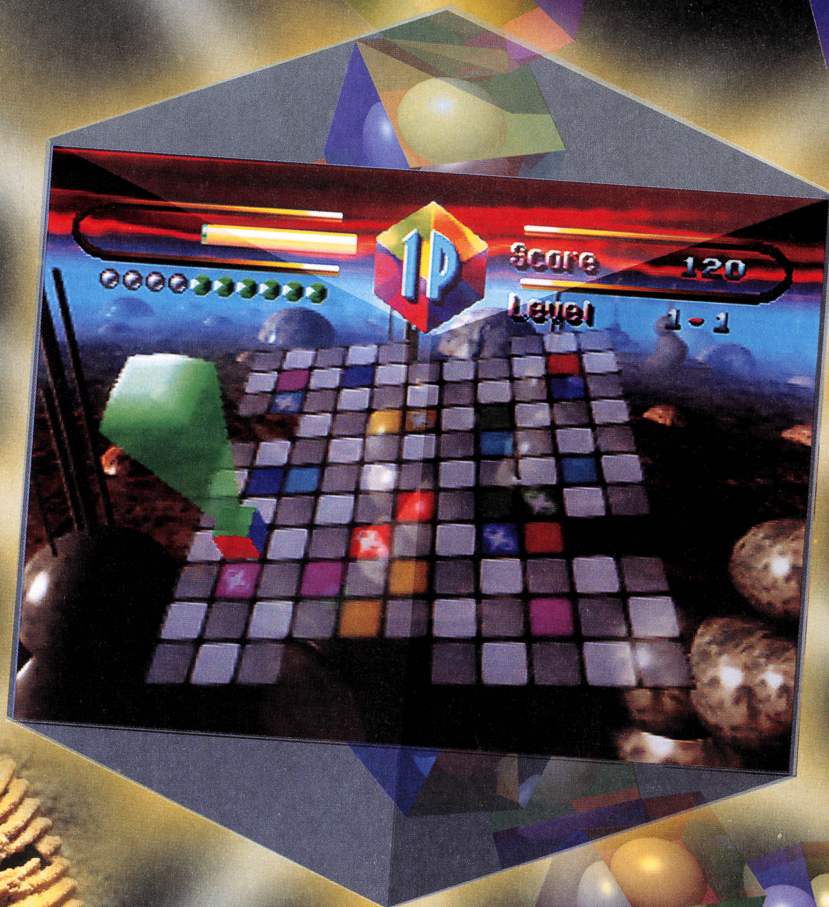
落ちもの系からコロガシ系へ。

ゲームの歴史に、新しい遺伝子が誕生。

美しい3D空間を舞台に、未体験の思考が人類の脳に挑む。

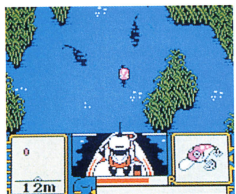
NINTENDO⁶⁴が実現した、パズルゲームの新しいスタンダード。

キューブに生命を与えるのは、あなただ。



NINTENDO⁶⁴ 待望の新作 近日登場!

'94年に発売され、大ヒットを飛ばしたあの「スーパーブラックバス2」がいよいよゲームボーイになる。トップビュー(上からの視点)で描かれたファイトシーンや初心者やさしいリアルタイムアドバイスなど、好評のシステムを採用。綿密なデータをもとに、魚との駆け引きやトーナメントでの興奮を味わえる、シリーズ最新作はズバリ「小さくたってすごい」ぞ！コンパクトな画面上からはじける楽しさは、本格派のフリーク達もきつとうなずくはず。今年のオフはきつとウキウキが待っている。



トップビューによる
ファイトシーンは迫力満点！



キーパーサイズの
バスを釣り上げたぞ。



ボートに乗って湖を自由自在。
ポイントを探すのも腕前のうちだ。

※画面は開発中のものです。

SUPER
BLACKBASS
pocket

スーパーブラックバスポケット

©1996 STARFISH INC.



ゲームボーイになった。
スーパーブラックバス2がなった！ポケットに入って楽しくなった！リアルさそのまま嬉しくなった！

12月20日(金) 発売予定

価格4,980円(税別・予価) 8メガ

開発/株式会社スターフィッシュ

発売/株式会社スターフィッシュ販売

●お問合せ●03-3409-5088

ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

Super
GAME BOY
スーパーゲームボーイ

スーパーファミコンとスーパーファミコン周辺機器のスーパーゲームボーイを使えば、テレビでカラーのゲーム画面を楽しむことができます。

MISSION: IMPOSSIBLE

EMERGENCY SCOOP!

エマージェンシー スクープ

"不可能"な任務を背負った
秘密工作員が日本に上陸!

ミッション・インポッシブル

〈仮称〉

あるファイルが届けられた。"トップ・プライオリティ、この情報はすべてに優先する..."。内容はN64で将来発売される、あるビッグタイトルに関するデータであった。編集部で解読、分析したその衝撃的な情報をここで公開しよう!!

パック・イン・ビデオ

発売日未定

価格未定

N64

アドベンチャー
容量未定

バックアップ(セーブ数未定)

未定



登場人物、ストーリーは映画の設定とリンク

複雑怪奇なスパイの世界を描くADV

アドベンチャー

バット・イン・ビデオのN64参入第1弾は、『ミッション・インポッシブル』日本でも大ヒットしたトム・クルーズ主演のスパイ映画を、スリリングなアドベンチャーゲームにしたもの。開発はオースティン・オブ・アメリカ。現在も開発が急ピッチで続けられており、日本版の発売は来年春になるといふ。アメリカでは非常に注目度の高いN64タイトルであり、本誌「USAホットライン」でプレイビューを紹介した期待作でもある(ファミガ64No1参照)。

気になる内容についてはまだ詳細は明らかではないが、ストーリー、登場人物は映画の設定がそのまま活かされるらしい。プレイヤーは映画の主人公でもあった「サン・ハント」を操作して、非常にスパイの世界に挑戦することになるのだ。

全10ミニッツの不可能任務に挑戦

ゲームには10のミッションが用意されている。最初のミッションは映画と同じく、CIAの極秘情報盗み出そうとしている裏切者の逮捕が任務。その任務を成功させると、また新たなミッション

が課せられることになる。先へ進むと文字どおり不可能な、ゲームオリジナルのミッションに突入するのだ。プレイヤーの行動次第では、映画とは異なつたシーンや結末を迎えることになるだろう。

上の写真は映画のシーンでも出てきた、米大使館の中のパーティー会場のようだ。このように映像的にも映画とリンクしているシーンが数多くあるとのこと

暗い画面の雰囲気も緊張感を高める

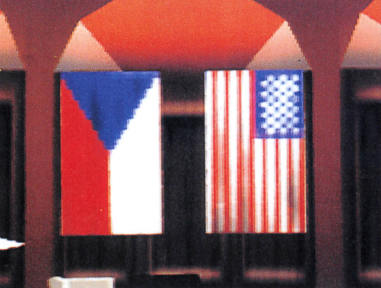
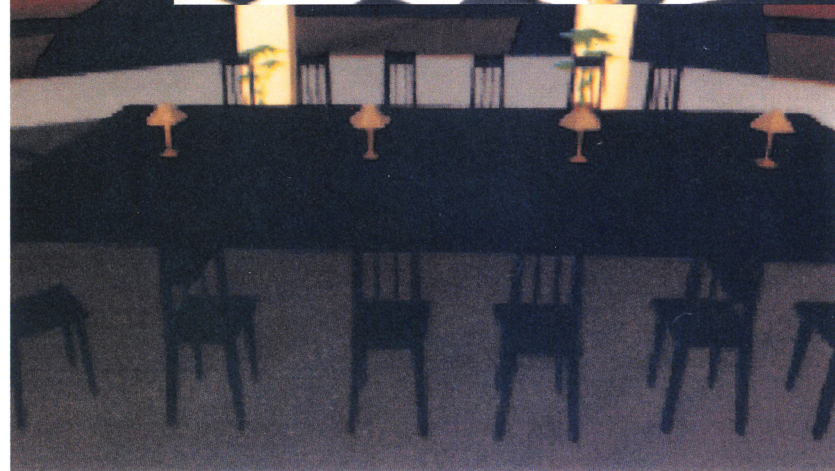
「ミッション・インポッシブル」とは?

「おはよう、フェルプス君……：なあのテラは5秒後に自動消滅する。このフリースで有名なテレビドラマシリーズの「スパイ大作戦」。映画「ミッション・インポッシブル」は、この「スパイ大作戦」のリメイク版といえる。ただし登場人物や舞台となる時代は新しくなっており、テレビドラマシリーズの雰囲気とは違つたところもあるぞ。例えばコンピュータネットワークに侵入するハッカー行為や、何重にも張りめぐらされているハイテク防犯システムなど、サイバーパンキーな演出が目新しい。しかし相変わらず「MFI」ンポッシブル・ミッション・フォース」というスパイ組織や、登場人物のプロフィールについての説明は一切なし。謎に包まれたスパイの世界という設定に、見ているものはいつい引き込まれてしまう。予習のためにこの映画を見てソンのない

冷戦が終わって、スパイの使命は……



映画と同じくハンガリーの米大使館で、スパイ同士の戦いが繰り広げられる

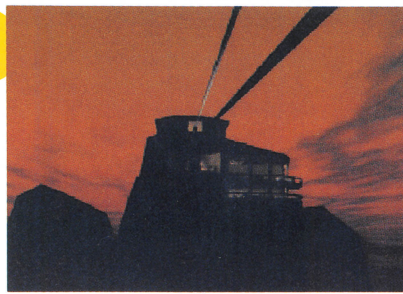
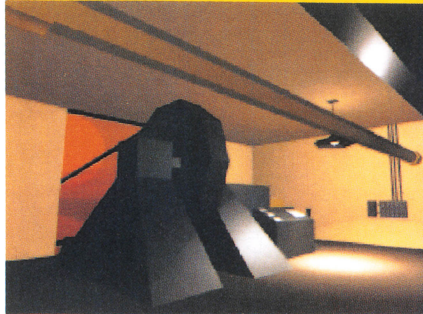


冷戦が終わって、スパイの使命は……

映画を
連想させる背景

つうじょう

通常のモードから...



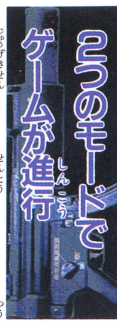
通常のモードではキャラクターから見た視点で行動することになる。これらの写真のように奥行きが感じられる立体感が、バーチャルな気分にはさせてくれる。

アクションシーンに切り換わる!

アクションシーンのモードに切り換わるとカメラの視点も切り換わる。



このモードでゲームが進行する。銃撃戦などの戦闘シーンは、通常のモードとは異なる視点になるのが特徴。つまりゲームは通常のモードとアクションシーンのモードの、2つのモードで進行する。



いろいろな場所を探索したり謎解きなどをしたりする通常画面の視点は、操作するキャラクターの背後や頭上からのものになる。アクションシーンではキャラクターからの視点ではなく、プレイヤーの位置が確認できる横や真上からの視点になる。カメラが自動的に見やすい位置に切り換わるのだ。

ゲームは操作するキャラクターからの視点になる、リアルな3Dタイプのアドベンチャー。プレイヤーは主人公になりきって、暗号解読や巧妙なワナなどの謎解きをする。



アクションの要素も取り入れる

リアルに先に進むことになる。またスパイならではのアイテムもたくさん登場するだろう。それらのアイテムを効果的に使用することによって、課せられた任務を成功させることができるのだ。

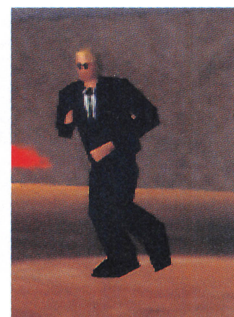
そしてスパイものといえば銃撃戦。このゲームでは激しい銃撃戦も、迫力あるアクションシーンで再現している。このときにはハードなコントローラ操作も必要になるだろう。N64の3Dスティックがその威力を発揮しよう。



ミッションによっては敵と遭遇した瞬間に銃撃戦になることも。

主人公の行動により分岐するシナリオ

このゲームのいちばんの特徴は、数多くのAI（人工知能）キャラクターの存在だ。プレイヤーが操作する主人公以外のサブキャラクターは、それぞれ高度な思考ルーチンを持っている。プレイヤーがそのサブキャラクターにどう働きかけるかにより、その行動も変化する。例えばプレイヤーの行動次第で、敵になったり味方になったりする。ゆえにシナリオはプレイヤーの行動に影響され、無数に変化するのだ。



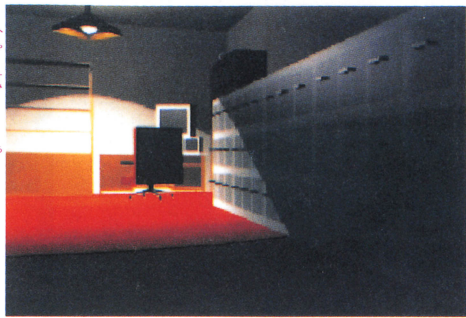
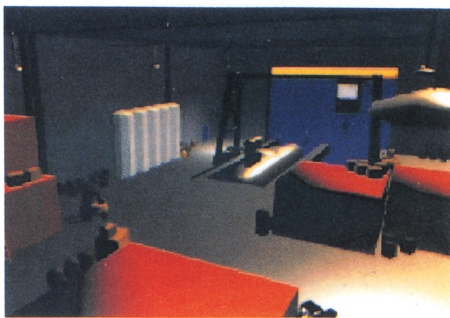
キャラクターの行動により多数の分岐がある。

○任務に成功したのか失敗したのか? もちろん失敗しては次のミッションに進めない。作戦を変更してもう一度トライ

リアルな演出がゲームをさらに盛り上げる 洗練されたグラフィックとカメラシステム

圧倒的なスペックを誇るN64の
パワーは、このゲームのすばらしい
グラフィックを実現した。それ
と同時に、自由自在なカメラシ
ステムを備えることにも成功して
いる。それが「フローティングカ
メラシステム」である。

必要アイテムは隠されていることも



部屋の隅にけに明かりが あやしい…

存在感を強調している光の演出

すべてポイントで表現される構造物

このゲームの画面の中に見えるこ
とのできる構造物は、すべてポリ
ゴンで表現されている。キャラフ
タはもちろん、背景の机や椅子、
ガム爆弾や薬物入りのボールペン
のようなアイテムまで、すべてポ
リゴン！ だからプレイヤーはキ

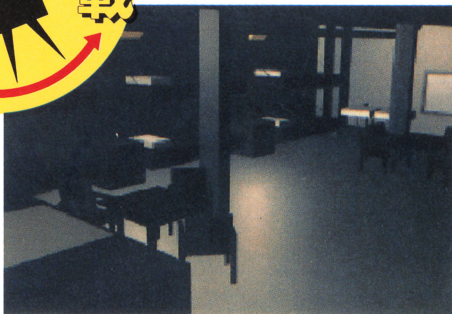


机、椅子、観葉植物など見えるものはそこに存在していると考えてよい

思いついた瞬間にカメラシステム

構造物のすべてがポリゴンで表
現されているということは、360度
の視点変更をも可能にしている。
基本的に通常のモードでは、視点
はキャラクタの背後から前方を見
ることになっている。しかしプレ
イヤーが3Dスティックをグリッ
プ回して、カメラを自由に移動さ
せることもできるのだ。この自在
なシステムを「フローティングカ
メラシステム」という。3Dタイ
プのこのゲームで、このカメラシ
ステムはかなりの威力を発揮す
るようだ。例えば曲がり角の向こう
に敵が潜んでいるかもしれないと
き、プレイヤーは自分の体を隠し
たまま用心深く曲がり角の向こう
をのぞくことができるのだ。

曲がり角に来たらそつと先をのぞく。敵がいなければそのまま安心して先に進める



「フローティングカメラシステム」はちょっと上から見おろす視点も可能だ

開発者に聞く!

オーシャン・オブ・アメリカに 直撃インタビュー

ファミマガ64編集部は、このゲームを開発しているオーシャン・オブ・アメリカとのコンタクトに成功。開発チームのチーフ、デイビッド・ディクソン氏に貴重な現場の話を伺うことができた。



この写真右から2番目がディクソン氏

A このゲームの内容、特徴をいくつか教えてください。

Q この「ミッション・インポッシブル」はスパイ・シミュレーターです。プレイヤーは謎のスパイ組織、MFインポッシブル・ミッション・フォースの一員であるイーサン・ハントとなり、困難な任務に挑戦します。その任務達成のためには頭を動かせ、周囲の人々をあざむき、次々と降りかかってくる試練をくぐり抜けていかなくてはなりません。さらにプレイヤーはそれぞれの任務において、その場面に応じた適切なアイテムを使用していく必要もあります。例えば変装用の覆面製造キットを使っても、他人になりすましてりしなければなりません。そのほかカメラ爆弾、暗号解読ソフト、超小型ビデオカメラを内蔵した眼鏡など、映画で重要な役割をしたアイテムも登場します。

Q 映画版とはどのくらい関連がありますか?

A ストーリーが始まるまでの設定は映画に沿っていますが、全体を通してみると、多少はと

言うのが最適の答えでしょうか。映画からはイーサン・ハントのチームメンバーなどのキャラクタやストーリー上のキーポイントのいくつかを使用しています。しかしゲームでは映画をはるかに上回る多くの新要素を盛り込んであります。ゲームには映画にはまったく登場しない、新たなエピソードなどがたくさん用意されているのです。映画を観たというだけでは、1つの謎も解き明かすことはできないでしょう。プレイヤー自身の頭脳と機転が重要になります。

Q 開発者として、N64についてどう思いますか?

A すばらしいの一言ですね! ゲームマシンとして、N64は今まで私が開発したことのある他のどのマシンよりも優れています。その性能はまさに驚異で、今まではハイエンドのワークステーションでしかできなかったことまで可能にしています。特筆すべきはレンダリング・システムの柔軟性です。N64で何らかのグラフィック処理をした場合は、いろいろな手法でそのプログラムを実行することができま。例えば他の多くのゲームマシンでは、特定のグラフィック処理には特定のシステムを使用しなければなりません。しかしN64では多くのさまざまなモードへのアクセスができ、それらに必要に応じて好きなように組み合わせ使用することができま。私たち開発者にとってもっともうれしいのはそういったシステムの恩恵であり、私たちがこのハードの限界というものに突き当たってしまったという事態は、遠い未来のことになるでしょう。この先ゲームマシンにできるこの限界は、どんどん高くなっていくと

思っています。

Q キャラクタのA(人工知能)について教えてください。

A プレイヤー以外のキャラクタに搭載されるこのAがゲーム最大の特徴です。私たちが開発したこのシステムにより、ほかのキャラクタはまるで本当に生きているかのような反応を示してくれます。あるキャラクタは特定の場所や時間で特定の行動し、しないなどという制限はありません。いつでもどこでもプレイヤーの行動に応じて行動が取るのです。しかしそれゆえに、自分の行動が招く結果をよく考えておく必要があります。例えば人のたくさんいる部屋に入りあるキャラクタから情報を得たい場合、礼儀正しく話しかけて質問するのも、いきなり銃を抜いて脅迫するのもプレイヤーの自由です。しかし後者の行動を取った場合、周囲のすべての人も銃を見て、その部屋がひどいパニックに陥るかもしれません。プレイヤーはただやみくもに暴れまわったり、動くものを撃ちまくったりするより、いかに目立たず、こっそりと行動するか、頭を使って考えることが大切なのです。

Q N64の特徴的なアナログ3Dスティックは使用しますか?

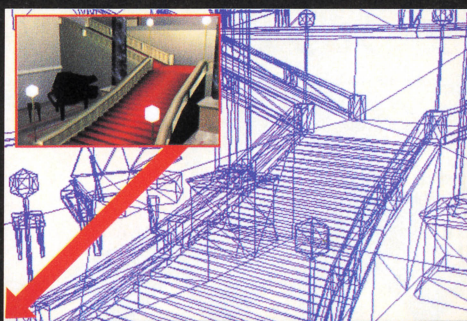
A もちろんです! 思いっきり使いたいです。思いつきりフタの大部分の行動は、この3Dスティックで操作することになります。N64のアナログ3Dスティックは、プレイヤーがキャラクタを歩かせたいのか、走らせたいのかジャンプさせたいのか、またどのくらいジャンプさせたいのか、そういった操作が簡単に思いどおりにできるようになっています。このようなアナログ・ジョイスティック

は、今まではパソコンゲーム用でしか登場しておらず、家庭用のゲームマシンにも登場が望まれていたものでした。私たちはこれを最大限に利用していくつもりです。実際のところ完成度はどのくらいなのでしょう?

Q 今の時点でだいたい50%というところですか。しかし開発は急ピッチで進んでいますので、期待してお待ちください。

Q 最後に日本のゲームファンへコメントをお願いします。

A この「ミッション・インポッシブル」はすべてのゲームファンを魅了するような多くの要素を盛り込んだゲームです。例えば他国の大使館へ忍び込んでドキドキしたり、武器商人の闇取引を妨害して独りぼろそえんでみたり、大規模な銃撃戦で暴れまわってスカッとしてみたり。その他変装したい人、奇抜なアイデアで敵を倒したい人、CIAの秘密研究所に何があるのか知りたい人、あるいは単に忍び歩くのが好きな人。そんなギミはこのゲームを気に入ってくれるはず。乞うご期待!



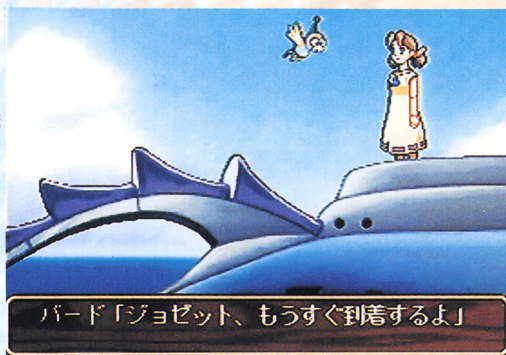
作業途中の開発画面はこんな感じ

ジョゼットの力になつてくれる? 新登場のブルーランドの佳人たち

前回はタカビーな市長の娘パールとその友だちを紹介したが、今回は新たに5人のキャラクタを紹介するぞ。みんなジョゼットが一人前になる手助けをしてくれるのだろうか?

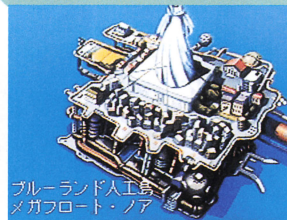
ブルーランドへの 案内人ドロとポー

ジェバット博士の遺言どおりブルーランド島に向かうジョゼット。ブルーランドの港に着き、そこで出会ったのは、なんと前作のSFC版『ワンダープロジェクト』にも登場したドロとポー。どうやらジョゼットをブルーランドまで送ってくれたのはこの2人みたい。このあと2人はすぐに別れてしまう。出番は少ないかも?



コロロ島からやってきたジョゼット。胸には不安と期待が入り交じる…

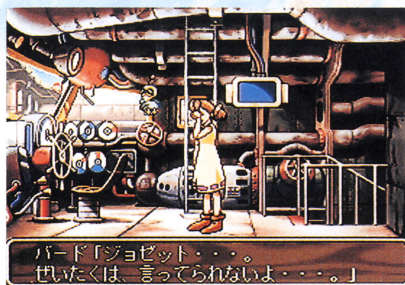
メガフロート・ノアへ!



メガフロート・ノアは人工島だ



港に着くとドロとポーが登場。ジョゼットをばねましてくる



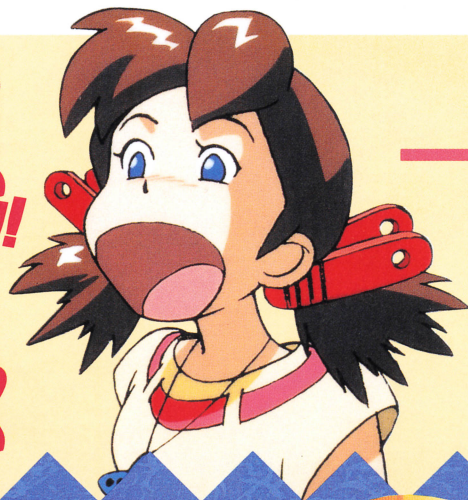
汚い家に思わず涙が…。だって、女のこだもん

密 着 検 証

ついにサンプルロムを遊ぶ状態になった『J2』。今回は実際にプレイした体験をもとに、ゲームシステムやキャラクタの魅力、音などについて伝えていくぞ。

実際に動かしやべる! キュートなジョゼットを徹底的に追求!!

あー!! マネしてるわ



8月22日から24日まで東京ビッグサイトで行われた東京ゲームショー。エニックスブースの前にはこんなにプリティなジョゼットがいたのだ

W O N D E R P R O J E C T

ワンダープロジェクト ジェイター

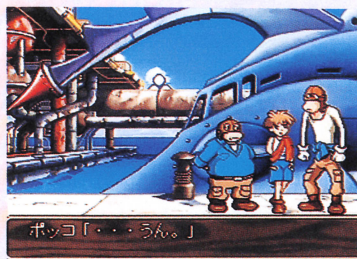
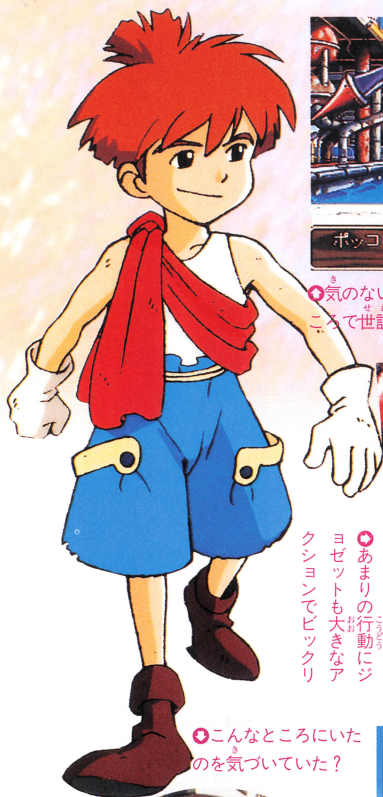
コロロの森のジョゼット

エニックス

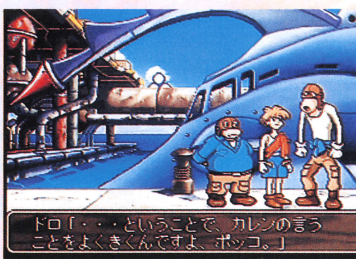
11月22日発売予定

9800円

N64	アドベンチャー 64M
コントローラパック専用	
未定	



○気の悪い返事をするポッコ。カレンさんのとこで世話になることがイヤなのかもしれない



○ドロとボーに送られてきたポッコ。いったいどこからやってきたのだろう...? 気になる!

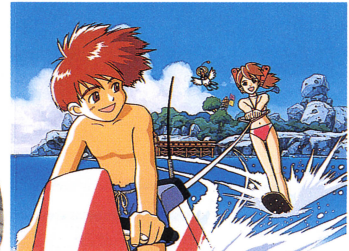
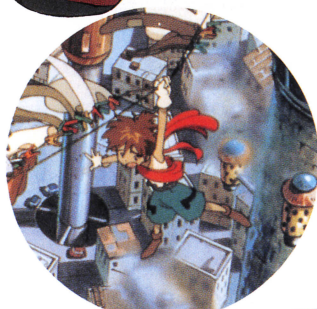


○あまりの行動にジョゼットも大きなアクションでビックリ

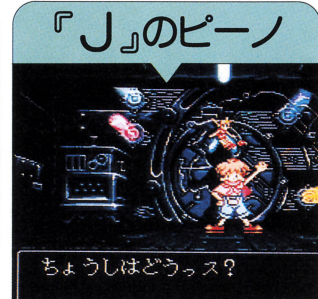


○あいさつをうながすドロとボー。前の反応からして、モジモジするのかもしれないや...

いろんなところで彼女につきまわってくるらしいぞ。詳しいことはまだまだわからないけど、ジョゼットを人間味あふれる女の子に成長させるには重要なキャラクタになりそうだ。



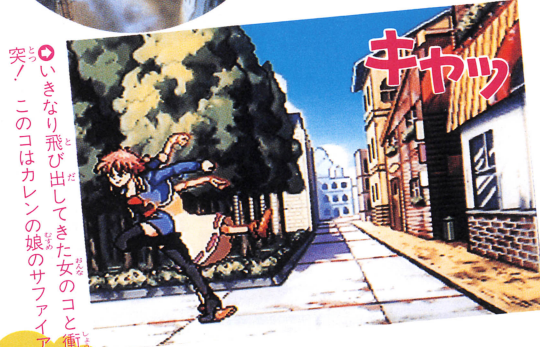
○ジェットスキーを楽しむ2人。ゆくゆくは仲間がよくなっていくということなんだろうね



○ナマイキなところが似ているかも

『J』のピーノ
実はポッコは謎上に初めて登場したわけじゃない。今までの紹介の中でも名前は明かされていなかっただが、ちよとした場面でも度々その顔を見せていたのだ。はじめてポッコを見て「おやっ?」と思っていた人も多いはず。そう確かに前作『J』の主人公ピーノにそっくりだね。彼の生まれ変わり? なんてことも考えられるけど、残念ながらこちらも詳しいことはわからない。

気になるピーノとの関係は...



○いきなり飛び出してきた女の子の顔。突! この子はカレンの娘のサファイア



○カレンの居酒屋にやってきた。いきなり大きな声が聞こえてきて、何か険悪な雰囲気か...

太キライッ!!

居酒屋にやってきたジョゼット。ここでは居酒屋の女主人カレンとその娘サファイアと出会うことになるぞ。出会うのは親子ゲンカの真最中で、何だか気まずい雰囲気だけど...。この場面ではわからないが、この後カレンがジエベツ博士と知り合いだったという事実が明かされる。サファイアとは海の近くで会えるが、すくには友達になつてくれないみたい...

居酒屋の親子カレンとサファイア



ジョゼットの顔を覚えてる!

カレン「あんた、コロロ島からきたんじゃないのかい?」



○カレンはジョゼットのことを知っていた。ジエベツ博士との関係は? 店に入るなり、いきなり怒鳴られてしまった。親子ゲンカの後に入ったのはタイミングが悪い



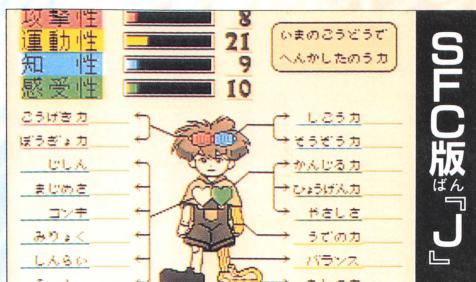
○店先でサファイアの行方を見据えるカレン。これがジョゼットと彼女の初体面だとは... ーわーい... なんの、用だいっ!?

サンプルロムを遊んで初めて わかった『J2』の気になるところ

今まではジョゼットとのコミュニケーションの取り方程度しかわからなかったが、『J2』を実際にプレイできたことで、多くの事実が判明！早速新たにわかった気になる部分を見ていこう。

画面に表示される 各種ステータス

ジョゼットとコミュニケーションをとる場面では、HPや所持金などのステータスが表示される。種類自体は前作『J』とそんなに変わらないが、1つ大きく変わったところがあるのだ。それは、HPなどがバルス（振幅する波形）になるなど、はつきりと数値で表示されなくなったことだ。ちよつと不便な気もするけど、これにより1人の女の子とコミュニケーションをとっているような感じになったと思うない？



○前作ではピーノのあらゆるデータを数値で表示していた

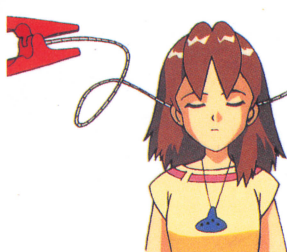
HP(体力)

HPを波形の線で表示。体力がなくなると、線の色が青→黄→赤と変化していく。体力オイルや眠ること回復できる

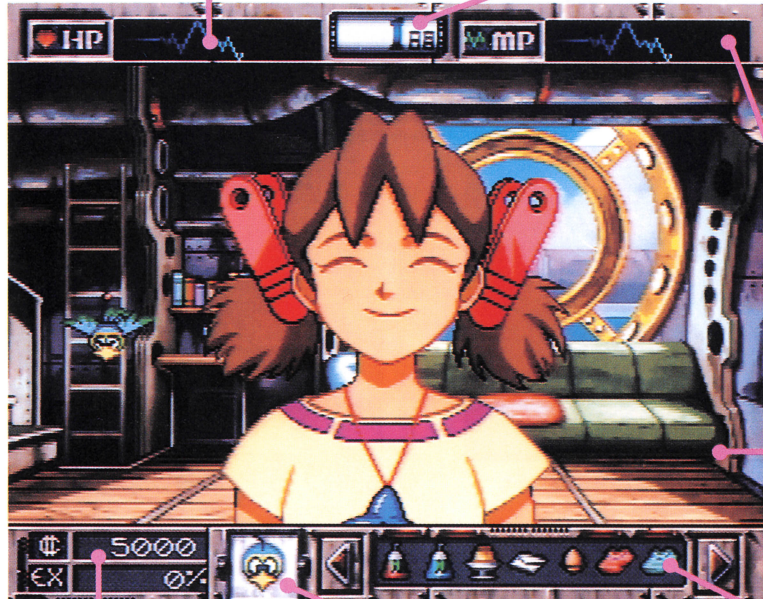
○体力オイルは赤いボトルが目印

経過日数

島にやってきてからの経過日数を表示。充電のために眠ったり、故障したりすると日にちが経つ



○日眠ればHPは完全回復する



MP(気力)

MP(本を読んだりすることで減っていくゲージ)を波形の線で表示。体力と同じく青→黄→赤の順で減少を表す。気力オイルや眠ること回復することができる。気力がゼロになると故障してしまう



○気力オイルは青いボトルが目印。三角パック？

基本画面

ジョゼットやバードとコミュニケーションを取る画面。アイテムを実際に使うのもこの画面内で行う。この画面内ではバードを通じ、ジョゼットにさまざまな指示を送ることができる。人々のいろんな反応が見られる楽しい画面でもある



○こんなにカワイイジョゼットの顔が拝めるのはココ

所持金・達成率

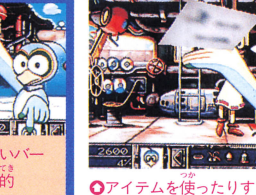
現在持っているお金は上に表示されている数字。下に表示されているのはジョゼットがどれだけのことを覚えてたかを表示している達成度。お金は何種類もあるアルバイトで増やすことができる。充電にもお金がかかるので、残りに気をつけたいところ

実績メモ

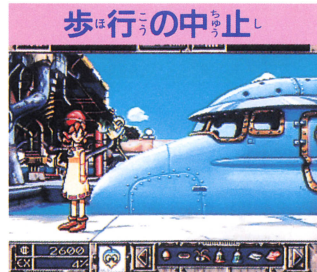
ジョゼットが今までにできるようになった行動を表示する画面。例としては「あいさつができる」といったものがある。これをすべて達成することでエンディングを迎えられるのかも。画面右下に表示されている達成率と深い関係をもっているらしい

アイテム

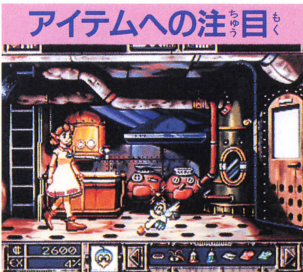
買ったアイテムを入れておける部分。バードを使い、アイテムを画面内で出し入れするため、バードがない場所では使用不能。アイテムは家の中のある場所で買いたすことができる



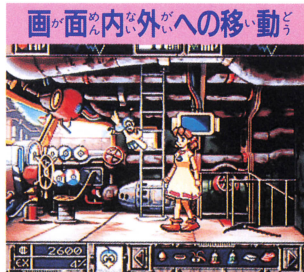
○アイテムを使ったりするのすべてバードが行う



○ジョゼットが移動中にRボタンで指示。バードがピーっと笛を吹くぞ



○アイテムのある場所にバードを移動させてZボタンで指示。持ち運びも可能

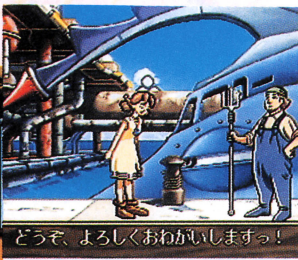
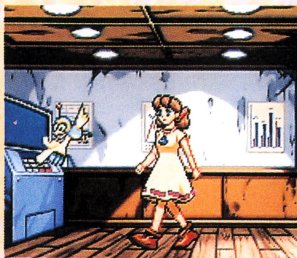


○バードを目的のポイントまで移動させてから、Zボタンを押して指示

ジョゼットへの指示

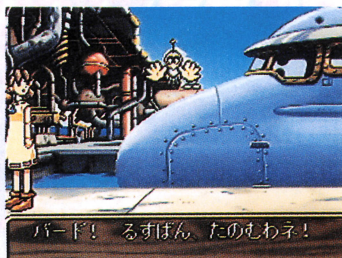
ジョゼットに何を教えるべきか、バードを動かして、思いどおりの行動をとるよう導いてあげなければならぬ。いろんなことを体験させるためほかの場所に移動させたり、使い方を教えるアイテムに注目させたりといったことができるぞ。画面内を移動しはじめたジョゼットをストップさせるにもバードの指示が必要だ。

○場所によってはバードがやってきて指示を与えられることもある



どうぞ、よろしくおわがいますっ！
○外出時のジョゼットの行動は見るだけ。つまりほったらかし状態

○お出かけするときはバードは留守番。バードがいなければ当然お話しもできない

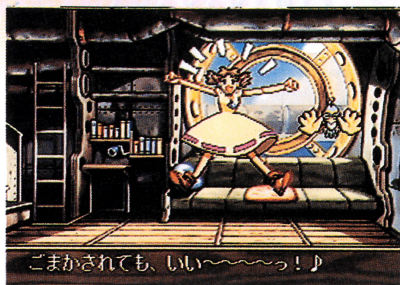


バード！ るすばん、たのむわネ！

『J』と違い、ジョゼットに何かを伝えるには、どこでもというわけにはいかない。基本的にジョゼットとコミュニケーションをとれる場所は、彼女の家である船の中か港になる（一部例外あり）。お出かけしているときは、行動を見守ってあげることしかできないが、何か聞きたいことができる、質問しに港に戻ってほしい。

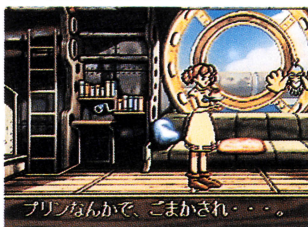
ジョゼットへの指示は
特定な場所でのみ可能

いづきげん！



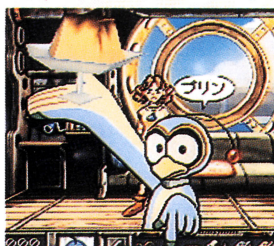
○プリンを食べて元気いっぱい！ 現金なコだな

○まだムツとしているジョゼット。プリンを見つめている目に変化が表れているような気がする。気のせい…？



プリンなんかで、ごまかされ…。

プリンがあれば



○カタそうなポリゴンプリンだけど

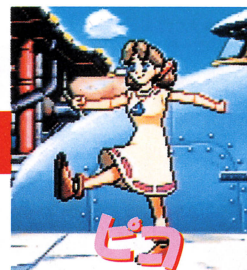
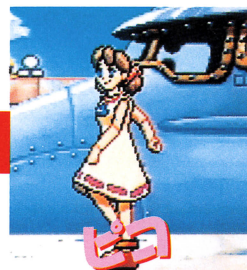
感情によつては
言うことをきかない

ジョゼットは極端に機嫌が良かったり、悪かったりすると、指示や呼びかけを無視することもある。この状態はしばらく待つ、「晩寝かせてあげる・プリンをあげる」といったことでおさまるんだけど、こんなことは人間っぽいね。

ジョゼットの声と
行動時の効果音

ゲームを始めると、いろんなところでいろんな効果音が耳に入る。ジョゼットが歩くときそれにあわせて「ピコ」…と音がしたり、走っていて急に止まったときには「キキッ」といったようなものだ。もちろんジョゼットのセリフも用意されているけど、さすがに画面に表示されるセリフ全部とはいかない。驚いたときに「キヤッ」と言ったり、転んで「いた〜い」といった、ストリートな感情表現の場合がほとんどだ。

アニメ的な表現！



○歩いたり走ったりするたびに音になる。まるでビョビョサンダルを履いているみたいな音だ

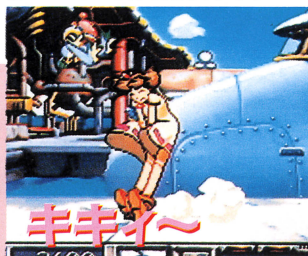
わかったわ！

○やっぱり決めセリフはこれでした！



ウフフ…。わかったわ！

○スカートを押さえて急ストップ！ 瞬スカートの中身も見えちゃうよ…



キキイ〜

○元氣よく走っていく。たまにコケちゃうんだけどね…



タッタッタ…

○いかにも女の可愛い仕草



ウフッ♡



キカッ

○口に手を当てて驚くところいいね

いちばん大切なものは人との対話 まずは「あいさつ」から始めよう

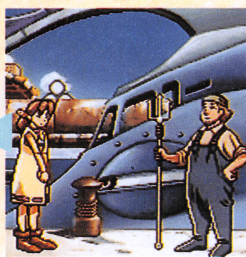
ジョゼットはブルーランド島の
人たちの触れ合いで人間らしく
成長していく。人との付き合いに
「あいさつ」は欠かせない要素だ。
ここでは「あいさつ」を覚えてい
く過程を見ていこう。

STEP 「あいさつ」に 関心を持たせる

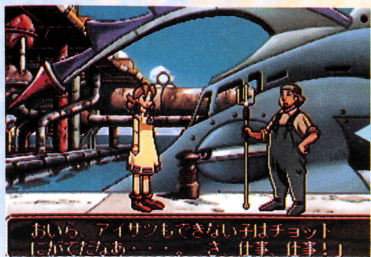
まずはジョゼットに「あいさつ」
について関心を持ってもらわない
とダメ。まずはいろんな場所に出
かけて、いろんな人に会うことが
必要なのだ。左にある例の通り、
複数の人と会話し、疑問を持つに
至ることもあるぞ。

フィッシュヤさんとの会話

○おじさんに話しかけられたの
にモジモジしちゃって…

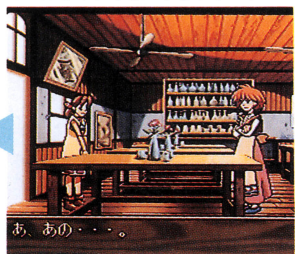


○結局何も話すことができなかった。おじさ
んもすぐにどこかに行ってしまう



カレンさんとの会話

○ここでもモジモジしてしまう。あい
さつはさっかけをつかむポイント



○やっぱりおこられてしまった。カレンさん
はなかなかキビシイ人なのだ



「あいさつって…何？」

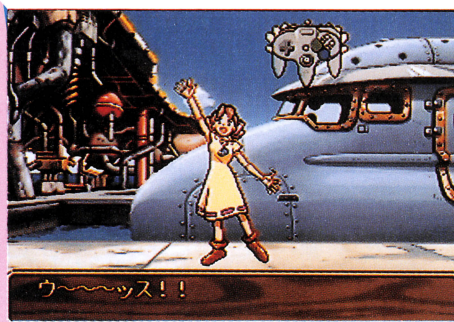
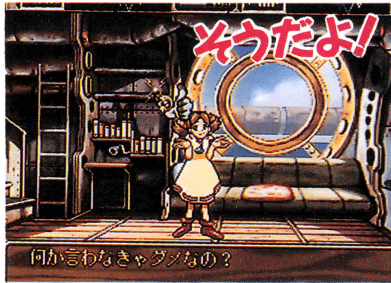


○悩み始めたところがスタートだ

STEP 「あいさつ」について 考えさせる

カレンさん、フィッシュヤさんと
話したことで、ジョゼットは「あ
いさつ」が大切なことだと理解す
るようになる。その後彼女は「あ
いさつ」についていろんな質問を
投げかけてくるので、ここでしっ
かりと答えてあげるのだ。このと
きに正しい答えではなく、ウソを

○ジョゼットは自分ではいろんなことを考え始める



女のコが
ウーッス!!

○だんだんベストな答えに近づいてきた。よ
しっ! あともう一息であいさつをマスター



○ブブーッ! 不正解。後ろにいるバード
も力強く間違いをアピールしているぞ



○ダメってわけじゃないけど、女の子が
するあいさつとしてはふさわしくないね

ジョゼットに
答えてあげよう!

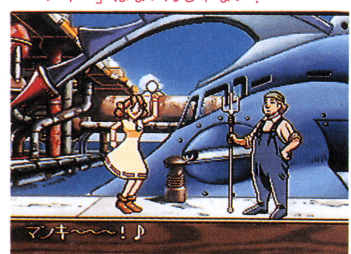
教えるのもプレイヤーの気分しだ
い。しかし、答えにあまりに矛盾
があると不信感をもたれてしまっ
てもあるのでそれなりの覚悟が
必要だ。あいさつが何か、どんな
ふうに使えばいいかを理解した場
合、ジョゼットは前作同様「わか
ったわ!」と言ってくれるぞ。

STEP 「あいさつ」を 使ってみる

再びフィッシュヤさん、カレンさ
んのごろに行けば、ジョゼット
はきちんと「あいさつ」してく
れるというわけ。プレイヤーの教
え方によっては左の例のようにい
きなり「マンキ〜」と言って踊り
だしてしまうことも…。

フィッシュヤさんにあいさつ

○どこでこうなったのか…。いくらなんでも
「マンキ〜」はないんじゃない?



カレンさんにあいさつ



よかった…

年齢設定

- ・特定の年齢は限定しない。
- ・人によっては「中学生〜3年」と感じる。

ジョゼット
○線画だけなので関節部分の線が目立つけど、実際のゲーム画面では肌の線なので、そんなに気にならない

ジョゼット①

195. 6. 26.

4・5号では現在のデザインとはちよつと違うプロタイプジョゼットを紹介したが、今回は決定された時点の彼女のイラストを紹介するぞ。

左上に小さく書いてあるように、年齢は中学2〜3年という設定。アップの表情には細かい説明もついていて、その力の入れようがうかがえる。昔は二重まぶただったこともわかるね。

1P時
二重(4重)まぶた
瞳は黒い。

ジョゼット

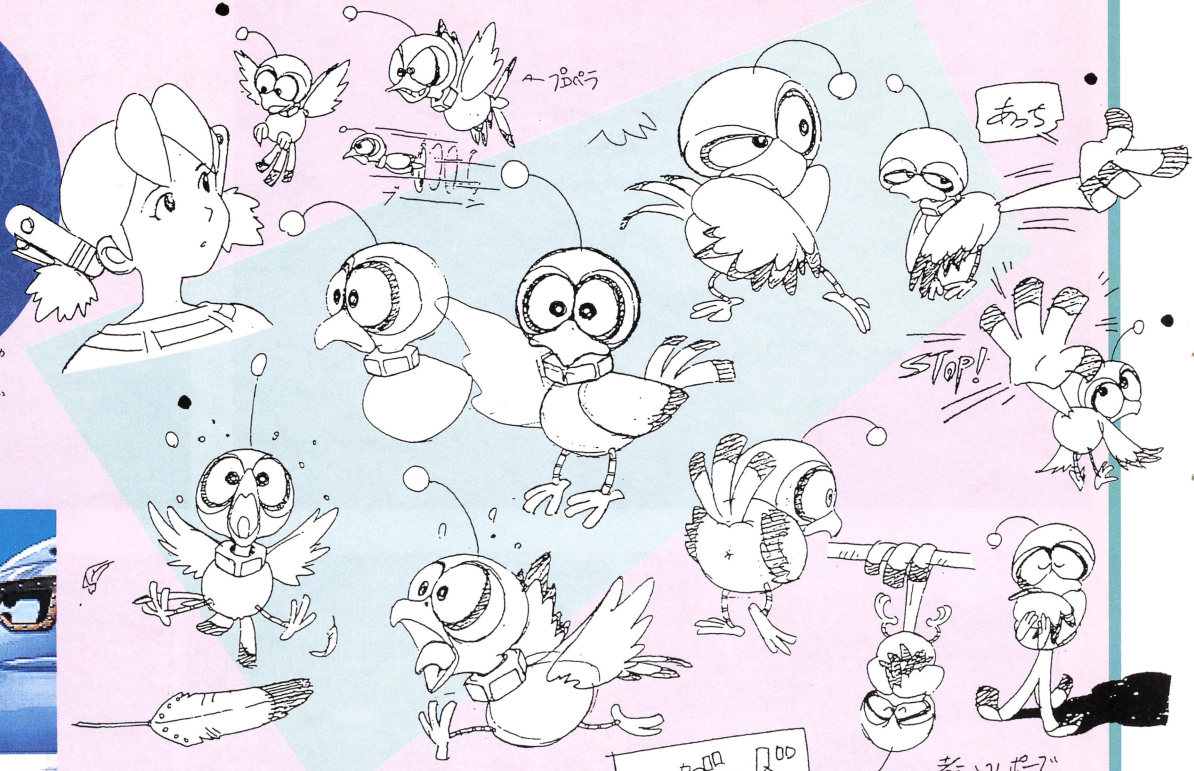
ジョゼット④

195. 8. 14.
○「こんな、ちよつと大人びたジョゼットもいいかななんて」

ジョゼットとバードの設定イラストを発掘!

バード

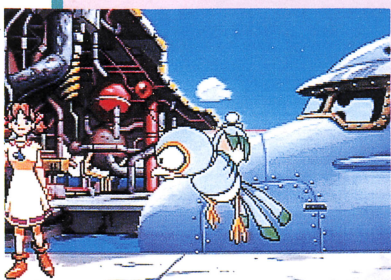
ジョゼットはさらに自分が行きがちなけど、バードにも注目してみよう。ちよつと地味な彼(の)もイラストを見たらええわかなとあり、その動きのパターンは数多く描き起されているのだ。ゲーム中ではしっかり見ることでできない後ろ姿は要チェックもの!



○ある意味、ジョゼットよりもカワイイ仕草をみせてくれるバード。さすが機械人間(?)だけあってシッポの動きも自由自在

2. バード
195. 7. 7.

顔みぱず。



○素早い動きも目を凝らして見てみよう

ほんもの し こう
本物志向、3D視点のレース!

レブ・リミット

か しょう
(仮称)

ふくすう くるま か
 複数のコースで車を駆るレースゲーム。編集
 部が入手したサンプルロムをもとに、車の走
 りやゲームの内容に迫ってみるぞ!

セタ 発売日未定 価格未定

N64	レース 64M
バックアップ(セーブ数未定)	
4人同時プレイ可	
未定	

そく ほう
速報!!



○どのような形になるかは未定だが、4人まで同時にレースを行うことができるぞ!

サーキットや車などすべてのものが3Dポリゴンで描かれているレースゲーム。このゲームの特徴は、登場する車1台1台に「排気量」「最高速度」「重量」をはじめとする実車同様の細かなデータを設定している点。開発中のため詳細は未定だが、入力したデータをもとに実車同様の走りが可能になるとのこと。また、タイヤの太さや車高の違いで走りが変わる。

細かなデータをもとに
 実写同様のレースを再現!



○車の細かなデータが取り込まれている



○相手の車との距離を見極め、チャンスを見つけたら奮起し追いついていく



テールウォークの
 激しいレース展開

コース全体図

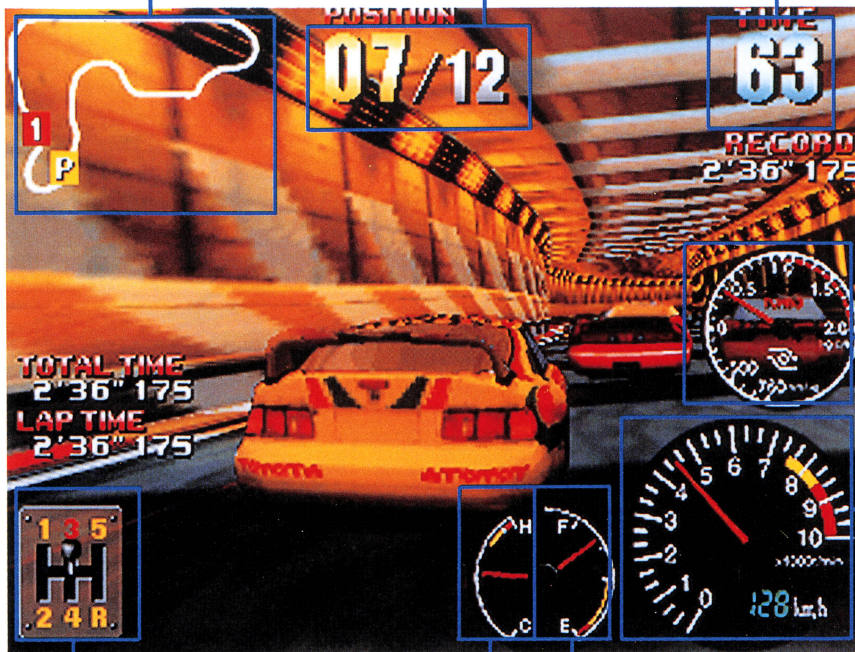
コースの全体図を表示。「1」はトップを走っている車の位置で「P」はプレイヤーが走っている場所。なお、このコースはイメージのもの。

順位

現在の順位。左の黄色い数字がプレイヤーの走っている順位。右の白い数字が現在走っている車の台数を表示している。

残りタイム

残り時間を表示している。この数字が0になる前に周回を終えていないとゲームオーバーになる。



シフト

現在、車のシフトが何速に入っているかを示している。数字が大きくなるほど最高速度がでる。どのようにコントロールを使うかは未定。

水温計

エンジンを冷却する水の温度。ハリが「H」にのところにいくとオーバーヒート。ピットインしてエンジンを冷やす。

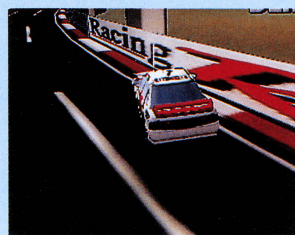
燃料計

現在の燃料の残量。「E」に近づくほど燃料の残りが少なくなる。車の速度が上がるほど消費が多い。

ターボメータ

ターボ車のみに付いているメータ。ハリがよく振れるほどターボの回転数が上がり、速度が増す。また、この数値が上がっているときコーナーを回ると立ち上がり、加速が良く、素早く速度を上げることができる。

タコメータ・スピードメータ



タコメータはエンジンの回転数を表示。長時間メータの赤い部分にハリが行っているときオーバーヒートする。下のデジタルの数字はスピードメータで現在の車の速度を表示。

タコメータだけでなく燃料計や水温計などの計器類を細かく表示



スピードが出たまま障害物にぶつかったらその場でリタイアの場合も。ブレーキとハンドルで避けろ、



クラッシュ時のダメージはスピードに比例

相手の車や障害物に当たると、今までのレース同様ダメージを受ける。しかもこのゲームでは、実際に、プレイヤーの車が出して

いるスピードに比例してダメージが変化する。例えば、スピードを出しすぎて相手の車にぶつかれば双方に大きなダメージ、逆にスピードが出ていなければぶつかってもダメージが少ないのだ。相手の車との距離感やスピードに気をつけないと完走すら難しいぞ。

コースに合ったセッティング



① チューニングのセッティングが良ければスムーズにコーナーを曲がれるぞ！
② コーナーの角度などをチェックしよう



ゲームの特徴のひとつとして、プレイヤーの車はチューニングできる。これによって車のさまざまな性能を引き上げることが可能だ。具体的なことは決まっていなくても、タイヤの太さを変えたりウィングを取り付けられるほか、ギアの比率を変えることもできる。プレイヤーのチューニングで車が速くなる力遅くなるかが決まる。

チューニングバランスによってレースの勝負が決する！

のストレートの伸び、パワーが違う!!



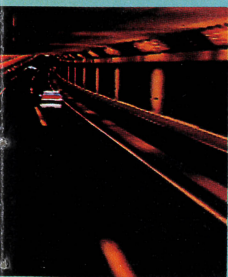
① パワーのある車はタイヤが太ければその分、路面にパワーが伝わりスピードは増すがハンドリングは重い

プレイヤーが乗っている車の性能によってタイヤ選びが変わる。パワーのない車は太いタイヤをはいても摩擦による路面との空気抵抗が大きくなり走れない。そのためパワーのない車は、タイヤを代えるよりウィングを取り付けてコーナーリング性能を上げるといったチューニング方法があるのだ。

タイヤの太さ、ウィングの有無が重要なポイント



② ウィングが付いていれば、コーナーでの安定性が増して曲がりやすくなる



ストレート

① ストレートを走り去る場面。スピードにのり他車を大きく引き離している

② スピード重視にしたため、コーナーを大きく膨れて曲がっていく

セッティングが合えば思いどおりに走れる



コーナリング

ねらうのは優勝のみ!



○スタート直後の場面。レースに登場する車の数はまだ未定のことだ。
○歩道橋の下をさっさと走り抜ける



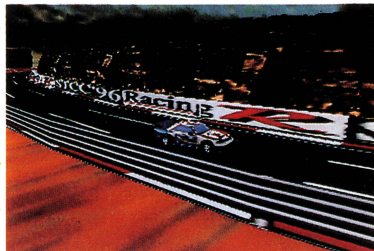
レースはプレイヤーがチームの監督になるモードとドライバーとして車を運転し、優勝をめざす2つのモードが予定されている。どちらも自分の車をコースに合わせ、チューニングしたり、ピットインしてタイヤを交換、燃料給油などの駆け引きが重要になっていく。

チーム監督かドライバーとして
レースを支配できる

○セッティングどおりに走れるか



セッティングして走る



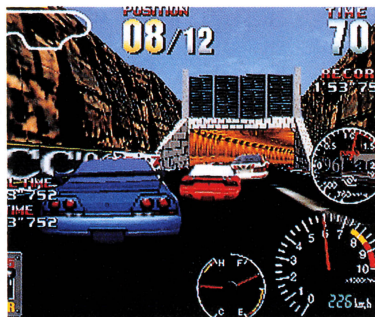
○チームの監督として指示をだす。車を運転することはないので、苦手な人でも気楽にプレイ!

プレイヤーは車を運転せず、チームの監督としてドライバーに指示をだすモード。コースや周回数に合わせ、車のタイヤ、燃料の量を計算してセッティングする。周回数の多いレースでは、ピットインのタイミングが勝利のカギだ。

ドライバーを指示する
チーム監督モード



○タイヤの心配がないから全開走行



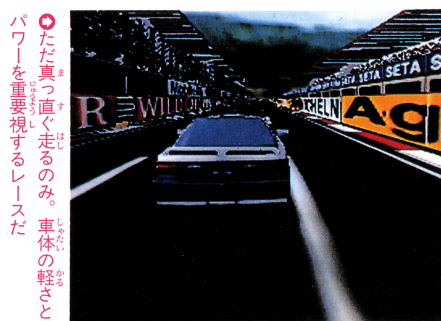
サーキットを3〜10周と短い距離をレースする。この場合はピットインする必要はまずないので、燃料の量やタイヤの磨耗より、コースに合った速さが要求される。

スプリントレース

監督モードと違い、実際にプレイヤーが車を運転して優勝をめざすモード。レースは3種類あり、各レースでチューニングやドライバーのテクニックが異なるのだ。チューニングが合っていないと車の挙動が激しくうまく走れないといった場合もありそう。

ドライバーとして優勝を
めざす「レースモード」

○ドライビングテクニックが問われるぞ

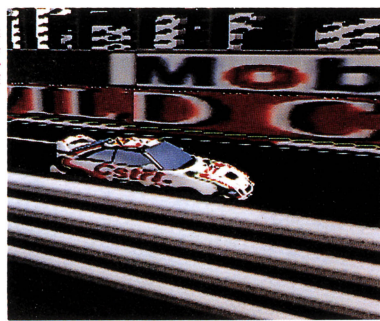


○ただ真っ直ぐ走るのみ。車体の軽さとパワーを重視するレースだ

○400M、0〜1000Mの直線コースをいかに速く走るかを競う。ちよつとでもシフトを入れるタイミングを間違えると挽回するチャンスはまずない。

セマツキセマツキ

○長時間走るレースなので、ピットインのタイミングを十分に考えていこう



サーキットを20周〜50周走る。かなり長いレースのため集中力を必要とする。給油やタイヤ交換などピットインするタイミングがレースのポイントとなっていく。

耐久レース

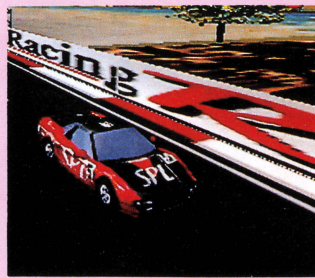


○逆さにしてちよつと変わった視点



○真上からの迫力ある場面もOK!

○レースが終わった後に、プレイヤーの走りをもう一度見られる



レースを終了した後、リプレイモードでプレイヤーの走りを見ることができる。この場合いろんな角度でプレイヤーの車を見ることができ、どんなライン取りで走ったのかをチェックできる。

リプレイモードは
お好みの視点

ニンテンドウ

イブ64』をしょうかい紹介だ

DATA

9800^{えん}円

N64

ゴルフ
64M

バックアップ(最大3)

最大4人同時プレイ可

コントローラバック

栄光の セント・アンド リュース

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ SETA

セタ

身長や利き腕の違いが、ゲーム上のグラフィックで表現されている

体を作成する

期待(きたい)の高まるN64のゴルフゲーム「栄光(えいこう)のセント・アンドリュース」。このゲームはイギリスの名門ゴルフコース「オルドコース」の環境(きんぎょう)を忠実に再現(さいげん)しただけではなく、自分の分身(ぶんしん)となるオリジナルのキャラクターを作成(さくせい)できる。これによって、プレイヤーが実際に「オルドコース」をプレイしている雰囲気(ふんいき)を味わ(あじ)えるのだ。

オリジナルキャラクターを
作成して遊ぶことができる

個性を決める

技わざ巧こう

シヨットした
ボールがフエア
ウエイをキープ
した率が多いと
特性値おとせが増加ぞうか。
この値が大きい
ほどシヨットが
正確になる。

トラブル時に
ナイスショット
を出した率が多
いと特性値が増
加。この値が大
きいほどトラブ
ルショットの成
功率が上がる。

瞬間発力
フルシヨット
時にナイスシヨットを出した確率が多いと特性値が増加。この値が大きいほどボールの飛距離が延びる。

持**じ**久**きゅう**力**りき**

キヤラクタの
ラウンド数が多い
ければ多いほど
特性値が増加。
この値が大きい
ほど疲労による
能力の低下が
低くなる。

4種類^{しゅるい}の特性値^{とくせいち}がレーダーチャート^{ひょうじ}に表示される

個性を決める

「CHART」画面では「瞬発力」「持久力」「技巧」「精神力」の4項目にプレイヤーの個性としての特性値を振り分ける。特性値はゲームをする状況により、各特性別に段々増加していく。

●ウッド、アイアン、パターの選び方し
だいでコースの攻め方も変わってくる



●お勧めはスリーピース。糸巻きとツーピース両方の特徴をかねている



フイヤーの使うボールとクラブは任意に選ぶことができる。ボールは「糸巻き、ツープイス、スリーブス」の3種類の中から選んでプレイしていく。また、ドライバーはヘッドの材質をカーボン、パシシモン、チタン、メタルの4種類の中から選択できる。材質によって飛び方や距離に特徴がありシヨットしたときの音もそれぞれ変化するぞ。

道具を選ぶ

雨や風がプレイを妨げる!



思い切りフルスイングして雨や風に負けないショットを打とう

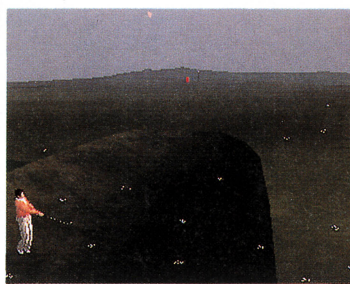
スコットランド特有の天候を再現
ゲームでは雨や風といった天候の変化も再現している。雨が降ると芝が濡れて、グリーンでのパットの距離が伸びなくなる。また、霧が発生するとコースが見づらくなる。さらに、ショットの方向を決めるときに、画面上に方向アイコンや、カップ位置を示したマークが表示されなくなる。

霧に包まれた「オールドコース」はとても幻想的だが、実際は過酷な環境となる

HOLE NO.2 THE DYKE 411 YARDS PAR 4

BIRDIE 27
PAR 35
BOGEY 19
DOUBLE BOGEY 4
TRIPLE BOGEY 3

抱まる右側の白い道はフェア。コース左方向オールド



雨の中でのバンカーショットだ。1発で出さうと思わず、落ち着いてスイングしよう

世界のゴルフファンたちの憧れの聖地でプレイできる



実際は夜間のプレイは禁止されている



夕陽に染まった「オールドコース」だ



朝は芝の乾燥によりパットの距離が伸びる

ゲームプレイ中は時間リアルタイムに進行していく。時刻によっては、芝の伸び具合やホールが見通しの良さが変わっていく。また、時間の流れとともに、移り変わっていく景色を眺めながらプレイするのも楽しいかも。

時間と共に景観が変化する

全4日間のトーナメントで、最初の2日間は予選ラウンドだ。予選を通過すると、憧れの決勝ラウンドへと駒を進めることができる。優勝するのは大変だけど、大勢のギャラリーの前で、スーパーショットを見せつけよう。

トーナメント

マッチプレイ
1ホールで相手より少ない打数であがると、そのホールは勝ちとなり、多くのホール数を取ったほうが勝者となるモードだ。



ゴルフは「大地との勝負」ともいわれている

ストロークプレイ
18ホールを最大4人でプレイして、そのスコアを競うモードだ。ハンディキャップを設定して遊ぶこともでき、対戦相手がいないときはコンピュータと対決だ。

ストロークプレイ

ゲームモードは全部で4種類あり
今回用意されているゲームモードは全部で4種類。友達やコンピュータを相手に最大4人まで対戦することができる。このほか、1人でコースの攻略や研究をしつつ楽しむことができる「練習ホール」も別に用意されている。

トレーニングモードとは別に、1ホールだけ練習できるのが、この「練習モード」だ。時刻や天候も、任意に設定できる。トレーニング、練習モードはオリジナルキャラクターで遊んだ場合、キャラクターの特性値は上がらないぞ。

練習ホール

機能設定のウィンドウの中で操作する
トレーニングモードとは別に、1ホールだけ練習できるのが、この「練習モード」だ。時刻や天候も、任意に設定できる。トレーニング、練習モードはオリジナルキャラクターで遊んだ場合、キャラクターの特性値は上がらないぞ。



トレーニング
カップの位置、風向きや風速、天候などを設定し任意の地点にボールを置いて、ショットやパットの練習ができるのがこのモードだ。何度でも打ち直しができるので、細かくホールを攻略、研究するにはちょうどいいモードである。



大勢のギャラリーが自分のショットに注目だ

おお ぞら し ゆう か てき めつ
大空を自由に翔け敵をせん滅!

DATA

はつぱい び みてい
発売日未定
かかく みてい
価格未定

N64 シューティング
64M
未定
コントローラパック

ワイルド チョッパーズ



○敵の軍にもさまざまな性能の戦闘ヘリが存在



○戦車や戦闘機、歩兵なども登場してくる

武装した軍事テロリストたちを倒すために戦闘ヘリを駆って戦う3Dシューティングゲームだ。このゲームは敵も味方もすべてリアルタイムで行動しており、プレイヤーも同様にその中で戦っていく。プレイヤーが戦闘中にどのような

性能の違う8種類のヘリで
与えられたミッションを遂行せよ!

行動をとるかによって、ミッションをクリアした後の結果が変わっていくのだ。また、戦闘ヘリはそれぞれ性能の異なる8機のヘリがあり、その中から各ミッションごとに適したものを選び、ステージをクリアするものになる。



○プレイヤーが操ることのできる戦闘ヘリだ。ミッションに合わせて機種を選ぶ



○戦闘機も撃ち落とせる。やった!

敵を追いつめて
撃破は!!



○敵の歩兵を攻撃できる。かわいそうだが、ほっておくと敵が有利になるぞ!

完全武装した軍事テロリストが、勢力を拡大している未来の地球を舞台に、戦いを繰り広げていく。プレイヤーは、軍事テロリストをせん滅するために、戦闘ヘリに乗って戦うのだ。さらに、ゲームはプレイヤー以外に味方の部隊が存在し、敵基地を破壊するなど、見えないところでプレイヤーとともに戦っていて、ミッションクリアの手助けをしてくれるのだ。

近未来の地球で
テロリストを倒せ!



○敵の基地を爆破! この中には弾薬などが入っているかも



○敵の基地だ。早めに叩いてしまおう

敵の基地や弾薬庫を
破壊するのがポイント

プレイヤーはテロリストたちを倒すとともに、敵の基地や弾薬庫を破壊していく。各ミッションは密接なつながりがあり、前に終了したミッションの結果が次に反映されてしまうのだ。例えば、敵の施設をあまり破壊せずにミッションをクリアすると、次のステージで弾薬や敵機が補給されていて、戦況が苦しくなったりする。また、開発のために具体的なことは決まっていないが、敵の物資である燃料や弾薬を奪うことができるようになることだ。

○自由に移動することが出来る。ステーション内は自由に移動することが出来る。



○こんなに丈夫そうな戦車でもミサイルの1発撃ち込めば、こっぴどみじんだ



このゲームの特徴は、立体感のあるところをいかにして、視点変更などでプレイヤーを楽しませてくれるところ。より臨場感のある戦闘を意識した作りをし、自機のダメージや残りの弾数をリアルタイムで表示したり、戦闘中に特殊攻撃がヒットするときの視点変更など、細かな演出を用意している。

視点変更、リプレイなどのシステムが戦闘を豪快に演出する

画面からの情報を読み取るのだ!

戦闘中、自機の状態は画面中の各計器類に表示される。戦闘のときは、この表示を把握して戦わないと敵を見失ったり、弾数が足りなくなっていることもあるぞ。ここでは、各計器がどういった情報を示しているのかを説明していこう。

◆スコア

敵を撃破することで点数が入ってくる。開発中なので詳しいことは不明だが、高得点だとボーナスがもらえる。

◆シールド

敵の攻撃が自機にヒットすると減っていく。ミッションをクリアすることである程度耐久性を回復できる。

シールド耐性が落ちるとキケン



○油断しているとあっという間に耐久性が落ちる

◆弾の数

ミサイルの残り弾数を示すゲージだ。ミサイルは使用制限があり、一度のミッションで使える数が決まっている。ミサイルは補給でき、敵から奪うこともできる。

◆レーダー

自分の周りに近づいてきた敵を察知するためのもの。レーダーの内側は四角、外側は円になっている。内側の四角は戦闘ヘリ、外側の円は戦闘ヘリ以外の戦艦フィールドを示す。自機は赤色で示され、敵は黄色で示される。

◆燃料の計り

燃料の残量を知ることが出来る。このゲージがすべてなくなるとヘリは墜落してしまい、ゲームの続行は不可能になってしまうのだ。しかし、ステージをクリアすれば給油することが出来るほか、敵の基地にある燃料を奪い、補給することもできる。



○正面からの視点は迫力そのもの!



○横からヘリを見た視点だ。通常視点と違った感じがカッコいいのだ!



○これは通常の視点から見たヘリの姿だ。戦闘はほとんどこの視点でプレイする

好きな視点で見られる迫力のカメラワーク

ゲーム中普通に自機を後ろから見た視点だけでなく、さまざまなアングルで見られるのだ。例えば、ミサイルを発射する瞬間からターゲットにヒットするまでを、多様なカメラワークで見ることが出来る。シューティングゲームの醍醐味を盛り上げてくれるぞ。



○敵の戦闘ヘリを発見。直ちに追跡し、追いついたところでミサイル発射!



○敵に衝突する直前、撃破に成功したのだ!

報道ヘリを呼びクリア後リプレイ可能

プレイヤーの気に入った場面はリプレイで見ることが出来る。それが、報道ヘリシステムというもの。戦闘中、自分のプレイを呼び出した報道ヘリに撮影してもらえらるのだ。撮影したものは、ミッションクリア後にリプレイとして見ることが出来る。

DATA

はつぱいびみてい
発売日未定
かかくみてい
価格未定

N64 アクション
容量未定

バックアップメモリ(セーブ機能未定)
最大2人同時プレイ可

がんばれ ゴエモン5

ももやまばくふ おど
ネオ桃山幕府の踊り

KONAMI コナミ

企画書の一部をついに入手
ゲーム内容が垣間見えた!!

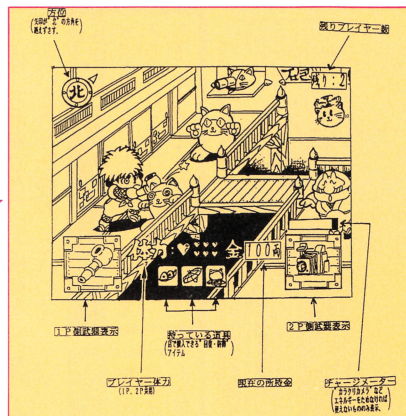
前号で速報をお伝えしたN64版「ゴエモン」だが、今回企画資料の入手に成功!! まだまだ変更される可能性はあるものの、開発途中で画面写真を見るだけではわからなかったシステムなどが判明した。資料を交え、くわしく解説しよう。



○来春発売に向け開発進行中。これはイメージCG

システム

基本的には「スーパーマリオ64」のような3Dアクションでゲームは展開していくが、ゴエモンインパクト操縦時には画面が

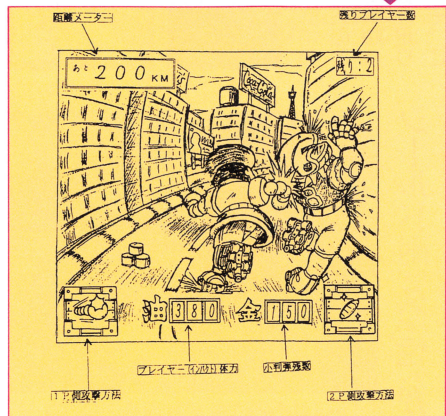


アクション ステージ

別のモードへと切り替わる。また2人同時プレイのときには、画面に表示される情報も、2人分になっているようだ。

激走インパクト ボンバーステージ

「ゴエモンインパクト」を操縦して激走。このモードでも2人使用する武器を振り分けての同時プレイが可能なのだ。このモードでの体力表示は、ゴエモンインパクトの油のメータとなっており、やはり2人共有だ。このモードのあと、コクビット視点でのバトルとなる。



ステージ

謎な解ときなどアドベンチャー要素も

3Dアクションがメインだが、たんに敵を倒していればいいというものではない。例えば、プレイヤーエンジンシステムによって、各キャラ固有の特殊能力を使わなければ先に進めないステージなどが出てくる。その特殊能力自体も、イベントをクリアしなければ使うことができないものがほとんど。イベントのクリアは、町での情報収集などの作業が必要になっている、といった具合だ。このゲームではステージ構成



○ヤエちゃんの特異能力「人魚変化の術」。泳いで行かなくてはいけないところなどの移動時に使う

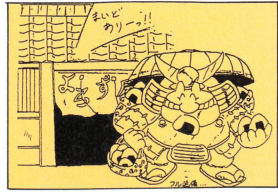
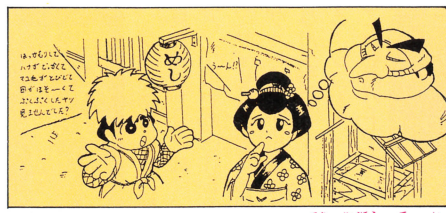
町で情報収集

町にはさまざまなショップがある。買い物したり、宿屋に泊まったりして体力を回復するのはもちろんだが、いちばん大きな目的は情報収集だ。町や村の人と会話することで、情報を集めていく作業が大事な話に耳を傾けることによってそれまで変化のなかった場所には何か起きることも……

○敵の情報を手に入れることも。キャラによって相手の対応が変わるかも!!

○ショップはこんな感じの画面になる予定

○「やす屋」では体力回復のおにぎり、身を守るヨロイなどが買える

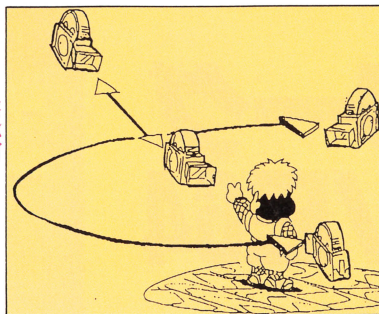


変更に自由なマルチビューシステム

プレイヤーの視点(視点)は一定距離を置いて追尾するカメラからの視点となっている。このカメラは基本的にはキャラの動きをオートで追尾し、マップによってベスト

通常時

通常、カメラは自動的にベストのアンクルへと移動する。RトリガーとCボタンユニットの組み合わせで、前後左右360度の視点から好みの視点を選ぶことができる。

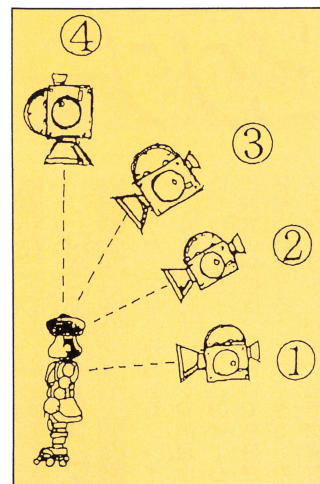


カメラの視点移動のイメージ。マリオ64のシステムに近い。

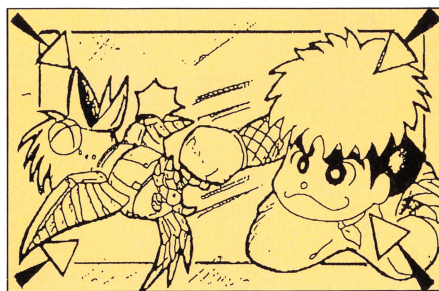
インパクト時

激走インパクトボンバーステージでは、視点を4種類のなかから選ぶシステムになっている。通常モードと同じく、Cボタンユニットで視点を変更する。

ゴエモンインパクトはつねに走りつづけて、カメラは一定距離を置きながら追尾する形になっている。



カメラの視点移動のイメージ。(この4種類に固定されている)



ズームアップで迫力の戦いを見ることができる

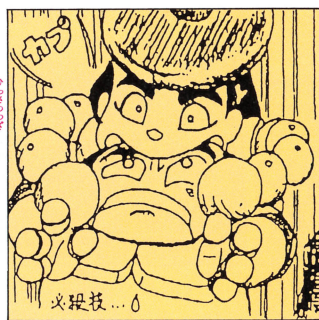
トのアンクルへと移動する。もちろんプレイヤーの意思によって位置を変えることも可能。プレイヤーが自由に視点を換えることができるのはN64ならではの機能だ。

またスムーズイン、スムーズアウトも可能だ。

2人プレイ時の視点操作はまだまだわからない部分が多い。また地形によっては変換することのできない視点もあるようだ。

決め技ビュ

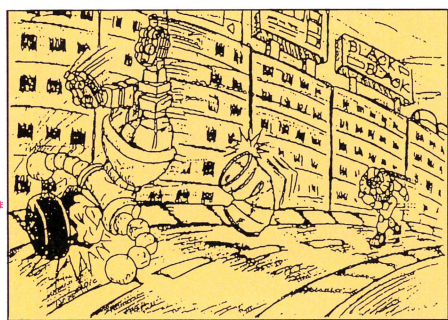
ゴエモンインパクトのバトルモードでの特殊視点「決め技ビュー」だ。これは敵に必殺技などを決めたととき、画面が切り替わってその瞬間をアニメのように再生してくれる演出なのだ。



こんな必殺技はあったかな…?

クラッシュツアレイ

これも特殊視点のひとつ。激走インパクトボンバーステージではインパクトがクラッシュしたときにそのやられ方をリプレイで見ることができ、瞬間的にいろんな角度からそのやられ方が映し出されるというわけだ。



インパクトのぶざまな負けっぷりがリプレイされてしまうのだ

敵キャラ

謎の組と織「ネオ桃山幕府」とは?

日本を征服しようとした大江戸城に魔の手をのびてきた「ネオ桃山幕府」。その全ほつは謎に包まれているが、資料からキャラの設定をつかんだ。彼らの目的は、日本全国を自分たちのミュージカルの「舞台」にすること。黒幕はるかせタニンシは、桃山時代をテーマにしたミュージカルに感動し、ミュージカルスターになったという。「ネオ桃山幕府」の由来はこんなところから来ているのだ。

はるかせタニンシ

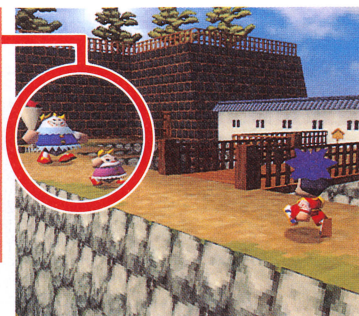


「ネオ桃山幕府」の大ボス。これでも一応ミュージカルスターらしい

マーガレット・ランディ

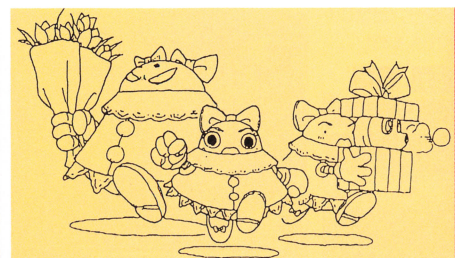


もう一人の大ボス。タカヒーな性格。ダンスンとはいがみあっている

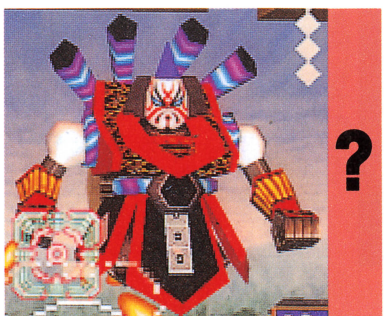


一見味方のようなが、じつは敵だった

おつかけからくりロボ



さまざまなタイプがあって、全国各地に出没する「おつき隊」。その容姿だけでなく笑えるアクションで楽しませてくれそうだ



前号の3Dバトルで登場した謎のメカ。名前はまだ不明だが…?

じょう か れい わざ
カズ、城が華麗な技でキックオフ

DATA

はつぱい び み てい
発売日未定
か か く み てい
価格未定

N64 サッカー
容量未定

バックアップ(容量未定)
最大4人同時プレイ可

Jリーグ LIVE64

ラ イ ブ

*** ELECTRONIC ARTS VICTOR

エレクトロニック・ アーツ・ビクター

●試合中でも8種類のカメラ視点から自由
に選べるのだ



8種類のカメラモード
をいつでも選べる!



●こんなに近くでも選手のプレイを見られる

サッカー選手の迫力あるプレイを、すべて3Dポリゴンで再現したサッカーゲームだ。このゲームの最大の特徴は、試合中でも好きな視点に変えることができる「カメラセレクト」。距離や角度の異なる8種類のカメラから自分の好みにあった視点を選んでプレイすることができるとだ。

8種類のカメラワークで迫力あるサッカーシーンを演出

エンドゾーンカメラ



エンドゾーンから映しているの、スタンド全体が見え臨場感があるぞ

ケーブルカメラ



斜め上のほうから映しているアングル。選手が小さく見えるので上級者向け?

サイドラインカメラ



サイドラインから映しているの、選手の動きもわかりやすくなっている

テレビカメラ



離れた所から選手の動きを映している。全体の流れを見るにはよいアングル

N64カメラ



最初に設定されているカメラモード。スタンダードなアングルなのだ

ボールカメラ



常にボールの動きを追っているの、迫力のある選手のプレイがみられる

ショルダーカメラ



エンドゾーンカメラと似ている感じのアングル。どっちを選ぶか好きみたい?

スタジアムカメラ

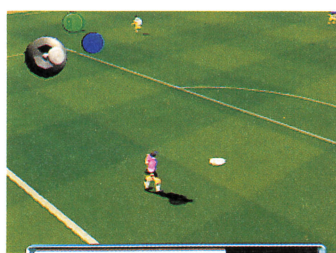


フィールドの見える部分が多く、選手も大きめなのでプレイしやすい



●迫力のシュートシーンを自由なアングルで見ることができるぞ

●リプレイはシュートシーンだけでなく、通常のプレイもできるのだ



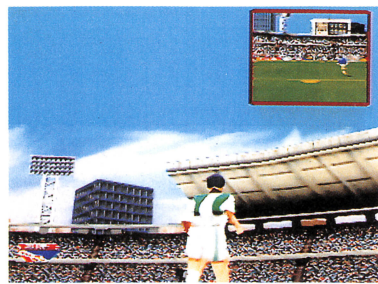
●3Dスティックを左右に倒して早送りや巻戻しをする。下のゲージが巻戻しの目安だ

サッカーのテレビ中継は、選手がシュートを決めた後にリプレイを流したりするが、このゲームもテレビ中継同様に、リプレイ機能が搭載されている。それもシュートのときだけでなく、自分の見たいシーンをいつでも見ることができ、3Dスティックで早送りや巻戻しもできるぞ。

巻き戻しや早送りもOKのリプレイ機能

試合中は、フィールド内すべての状況が掴みにくい。そのためレターという画面右上の小さなミニターを使って、フィールド内をすみずみまで見ることができの。どこに味方がいてパスをどこに出したらいいかわからないときなど、活用できるのだ。

**すみずみまで見える
レター**



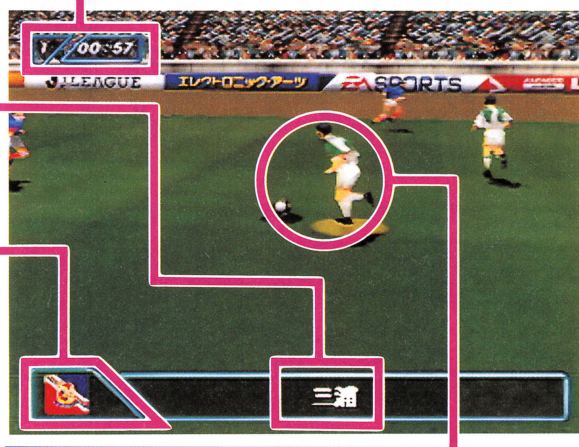
○まだ開発中の画面なので、確定ではないが、フィールド全体とズーム視点で見られる

ボールを持つ選手
今現在ボールを持っている選手の名前が表示される。ここには相手側も味方側の名前も同じように表示されるのだ

ボールを持つチーム
ボールを持っているいたり、シュートなどをしたチームのマークが表示される。ボールが移動することにマークも回転して変わる

タイム表示

はじめて設定されているのは4分ハーフ。時間の設定は7種類あり、2分、4分、6分、8分、10分、20分、45分と変えることができるのだ



ボールを持つまたは、近い選手

ボールを持っている選手もしくは、ボールの近くににいる選手の足元に点っている黄色い光がマーカー。これが点灯するとボールを操れるようになる

96年最新のリーグ選手データを元に、実在の16クラブをゲーム中に再現。チーム優勝を目指すのが目的だ。ゲームモードはコンビ

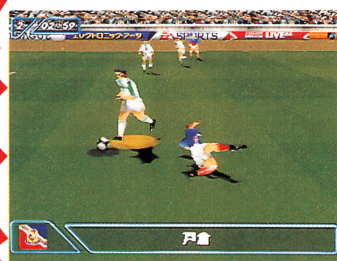
ュータや人間と対戦するための、エキシビジョンやトーナメント戦、PK戦など6種類のプレイモードが用意されているぞ。

リーグ16クラブの選手が実名で登場し雌雄を決する!

○3Dスティックを少し倒すと歩くように動き、いっぱい倒すと走るのだ



**3Dスティックで
アクションが多彩に**



○3Dスティックを使ってフェイントなども思いのまま、カッコよく決められるのだ!

選手の操作は、N64の特徴3Dスティックを使うことにより、自由に選手を動かせるようになった。例えば、なめらかなボールさばきや、3Dスティックの倒し方で走る速さが変わったりするのだ。

**N64の特性を生かした
操作方法**

○レベルの設定をエキスパートにするとより自由度が高くなるのだ



コントローラセレクト
レベル
ヨシトローグタイプ
ゲームスタート時にコントローラの設定を変えられる

○戦略はいろいろ設定ができ、自分にあった作戦を立てられるのだ



このゲームではコントローラの操作系、フォーメーションなどの戦略を自分で設定できる。また、チームメイトのサポートのレベルも調整可能。例えばビギナーレベルは、パスなどが繋がりやすく、逆にエキスパートレベルは自由度の高い戦略的プレイができるのだ。

**試合中でも変えられる
ゲームモードを搭載**



○シュートした選手に大きな声援が送られる



○ゴール周辺の競り合いは応援も白熱!



○選手がフィールドに出づらくても大声援で迎えてくれるぞ

**臨場感のあるサポーター
の声援や拍手!**
選手の行動により、サポーターたちは、さまざまな声援をするのだ。選手が素晴らしいプレイをしたり、点数を入れたときなどはもちろんだが、いくら勝っても、サポーターたちの納得がいかなければ、試合をするとブーイングの嵐もあこつたりするのだ。

こ せい しゅ ちょう
ポリゴンだって個性を主張したい

DATA

はつばい び みてい
発売日未定
かかく みてい
価格未定

N64 野球
64M

コントローラバック専用
最大4人同時プレイ可

超空間ナイター プロ野球キング

イマジニア



振り子打法
オリックスのイチロー選手のみの打法。ゲーム中でも足を振るのか?



足を振り上げるスタイル
足を大きく上げてタイミングを取るフォーム。一本足打法もこの類。



低く構えるスタイル
主に助っ人外国人選手が構えるスタイル。日本人にはない。



一般的な構え
ゲーム中ほとんどの選手がこの構えでバッターボックスに入る。

打者によつて異なるバッティングフォーム
ゲーム中のすべてのグラフィックがポリゴンで描かれている。超空間ナイター「プロ野球キング」。選手たちはデフォルメされた可愛らしい2頭身キャラだ。そのなかでも、実際のプロ野球で活躍中の特徴的な選手たちは、テクスチャーマッピング処理によって、表情を描き込まれている。そして各選手のバッティングの特徴もそのまま取り込んで、ゲーム中に再現しているぞ。

ピッチャーのフォームも再現
バッティングだけでなく、特徴的なピッチャーのフォームも再現されている。ボールが手から離れるポイントなどまでそれぞれ異なっているのだ。これによって現実の野球に近い駆け引きが要求される。迎え撃つバッターは、フォームの特性を理解したうえでバッターボックスに立つことが重要だ。



○左上に傾けるとバッターも同じ位置をねらってバットを振る



○3Dスティックを傾けずにスイングすると、真ん中を振るのだ

3Dスティックの傾きでバットの軌道が変化
バッティング時には3Dスティックの特性をいかし、いままでの野球ゲームでは難しかった微妙な操作が可能。3Dスティックの傾きによって、バットを振る軌道が変わってくる。バントも同様。打ちたい方向へボールを軌がすなどの繊細なテクニックが使える。

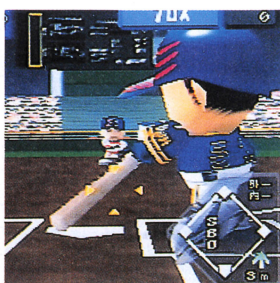


○サイドスロー、横投げの投手。サイドスローはどんな感じで球が迫ってくる?

○オーバースロー、上投げの投手。一般的な投げ方だ



○左下に傾ける。カーソルがバットの先なので、もう少し左をねらえ



○右下に傾けると、バッターはインコースの球にねらいを絞って振る

バントも違う!!
2P 斎藤隆
2P 斎藤隆
○○バントも高め球と低め球で傾きを変える。転がしたいならば、球の上を当てるつもりで

JAPAN SYSTEM SUPPLY ★ ★ ★

日本システム
サプライ

DATA

はつばい び てい
発売日未定
か かく み て い
価格未定N64 アクション
64M
未定
最大4人同時プレイ可
未定カメレオン・
ツイスト

テクスチャーを貼るとこうなる!!

開が機上りのイメージCG



VB「バウンド・ハイ」の開発を手掛けている日本システムサプライのN64参入第1弾。仮称「カメレオン・キッド」から正式タイプ

舌を使う新感覚ACT
着々と開発進行中



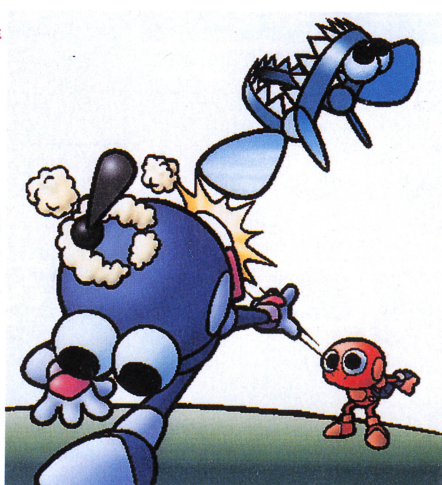
◎これもイメージ画面。まだカクカク

トル「カメレオン・ツイスト」に決定。これまでイメージ画面でしか紹介できなかったが、今回はゲーム画面の1ショットを入手した。キャラの表面やマップにテクスチャが貼られ、まだカクカクしていた部分も修正。開発は着々と進んでいる。



上画面写真のほかに、キャライラストを入手。これまで公開されていた「カメレオン」のように舌を伸ばすキャラのほか、見慣れないキャラが3体登場。システムはまだ不明だが、最大4人同時の対戦プレイができるという情報から、これらはプレイヤーキャラではないかと思われ。見た感じでは、単なる色違いではなく、それぞれ異なった特徴を持っているように見えるのだが、はたして…

◎謎のイラスト。キャラの戦い方を描いたものようだ



イラストでは、オレンジ色のキャラが敵キャラを吐き出してぶつけているように見える。このようにそれぞれのキャラの特性をいかに戦い方になりそうか。舌を使うフルーのキャラがカメレオン・キッドなら、このオレンジ色のキャラはなんとこの名前なのかな?

対戦プレイ時に使用!?
4種のキャラクタ

ぞくほう
続報



ドラゴンクエストⅢ

でんせつ
そして伝説へ...

プレイヤーの自由度を重視するという観点から、
FC『Ⅲ』と同様、戦闘システムにA Iはなし。
今回は、その完全コマンド選択式の戦闘ならではの
戦略を、モンスターの新画面と併せて紹介！

エニックス
はつばい び み てい
発売日未定

か かく み てい
価格未定

SFC	ロールプレイング 容量未定
バックアップ(最大3)	

なか ま ぜん いん こうどう
仲間全員の行動をプレイヤーが決定！

アルス	ゆうぼう	マナブ	しんたる
H 57	H 56	H 40	H 29
M 16	M 0	M 42	M 48
ゆ: 8	せ: 8	そ: 8	ま: 8

アルス	まほうつかい	3匹
-----	--------	----

こうげき	どうぐ
じゅもん	そうび
ぼうぎょ	にげる

○モンスターをどう料理するかはキミらしい！でも、判断を誤ればキミが料理の材料になっちゃう！

SFC『Ⅲ』の戦闘は、A Iのない完全コマンド選択式であることが判明した。A Iがないという不便さを感じるかもしれないが、逆に1戦1戦が気を抜けないために緊迫感あふれる戦闘が楽しめる。さらに、パーティのひとりひとりに指示できるシステムは自由度が高い。その分、戦闘中の状況判断や戦略性がプレイヤーに問われることになるのだ。今回は、そういったシステムならではの戦い方を中心に、SFC『Ⅲ』の戦闘システムの魅力を紹介していくぞ。

めいせい させろ

プラトマ	ハッザグ	ミレー	Ⅵ
H352	H195	H196	
M 53	M 88	M105	M150
L:36	L:36	L:35	L:34

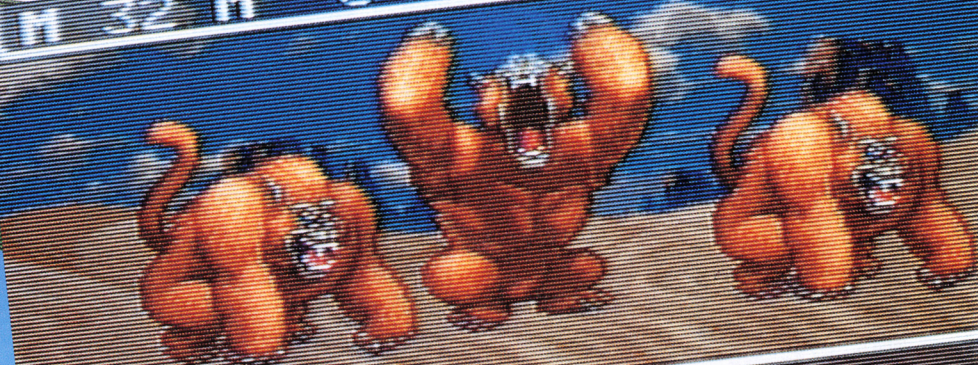
たたかう	さくせんをねる
いなかえ	ガングリにうせ
さくせん	みんながなはれ
にげる	おねにまかせろ
	いのちだいじに

せんとう
戦闘は戦略性と緊迫感を重視！
じゆうど
自由度の高い完全コマンド選択式！！

せんとう せんとう せんとう せんとう せんとう
 戦闘システムに基づく戦い方やパーティの編成、
 そのほかモンスターのアクションを徹底紹介!!



LM 32 M 0 M 69 M 70



以降のページで戦闘における
 これらの要素を詳しく紹介!

以降のページでは動きまわるモンスターの画面もついに公開!



躍動感あふれる
 モンスターたち!

略もたすやう

○攻撃手段や
 防御策など、
 敵によって戦

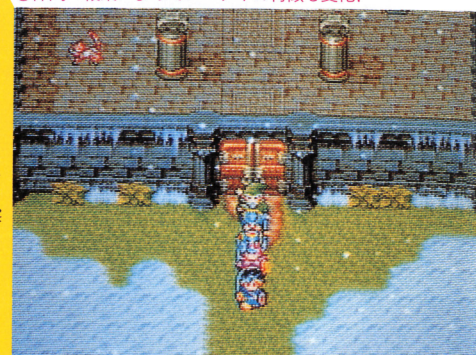
てき たたか
 敵と戦うには…!?



どくどくゾンビBの こうげき!
 ゆうぼうは 13のダメージをうけた!!

なかま とくせい
 ○仲間の職業によってパーティの特徴も変化!

パーティの特徴とは!?



SFC『Ⅲ』戦闘コマンド一覧

こうげき	装備している武器や素手で打撃攻撃を行いたいときに選択
じゅもん	攻撃や回復、防御などの呪文を唱えたいときはこのコマンドを選択
ぼうぎょ	敵の攻撃を防御したいときに使用。防御すれば受けるダメージが半減する
どうぐ	薬草や毒消し草など、持っている道具を使いたいときに選択
そうび	武器や防具を持ち替えたいときに選択。選んだ後、他のコマンドを続けて選択できる
にげる	敵から逃げるときに選択。ただし、必ずしも成功するとは限らない

仲間への指示は6種類の「コマンド」で、敵や状況に応じた戦い方が要求される

仲間の状態に注意!



○「こうげき」コマンドによる打撃攻撃。敵に対する攻撃の中では、最も基本的なもの



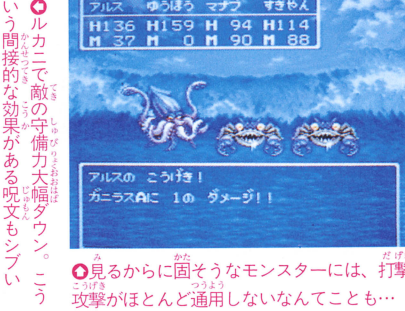
○勇者や魔法使いなど、特定の職業のみが可能だ



○打撃は、戦士などの力の強い仲間が効果的

攻撃は打撃と呪文の2種類に分けられる

カタリイ甲羅も呪文1つで丸裸?!



○見るからに固そうなモンスターには、打撃攻撃がほとんど通用しないなんてことも…

補助呪文で打撃力倍増

呪文には打撃攻撃を補助してくれるものがある。代表的なものは敵の守備力を下げる「ルカニ」や、味方ひとりの攻撃力を倍にする「バイキルト」がそれにあたる。そのほかにも、味方の素早さを上げる「ピオリム」や敵を眠らせる「ラリホー」など、補助系の呪文は豊富。戦略にも幅があるの、得意の戦法を編み出すといった楽しみ方も可能だ。

メラはダメでもヒャドならOK!



○○名前からして炎に強そうな敵。ということは氷に弱い? という弱点探しも楽しい

攻撃魔法には属性がある

攻撃魔法には「メラ」系なら炎、「ヒャド」系なら氷といった属性が存在する。敵に魔法攻撃を行なった場合、これらの属性と敵との相性によっては、全く効かないことがある。例えば、左のように炎に強い「かえんムカデ」にはメラ系は効果なし。攻撃魔法の選択ひとつにも、敵との相性によって戦略性が高められている。

かいひりつ



●●敵の攻撃は「ぼうぎょ」を選ぶのも手だ
が、攻撃ミスを誘う補助呪文を使うのもいい

モンスターぼうぎよの攻撃は呪文じゅもんで防ぐふせ

モンスターたちの攻撃に対しては、「ほつぎや」「マントや呪文を利用して防ぐ。そのほか、「にげる」の「マントで（成功すればだる）」「戦闘そのものを回避する（こごとをさけて）」「戦闘中に「ほつぎや」を選択すれば、打撃や魔法攻撃などを問わず、ダメージを約半分に止められる。また、防御系呪文には、敵の呪文を封じる「マホトーン」や味方の守備力を上げる「スルト」、敵の打撃成功率を下げる「マヌーサ」などがある。



↑敵の強力な魔法攻撃を「マホトーン」で封じたぞ！



●敵にはイヤくな呪文を使うヤツもいるなか
中でも「ハリボー」で眠らされると厄介だ

アリス 94 H 155 M 71 H 106
 M 26 M 0 M 67 M 67
 9:14 せ:14 そ:14 と:14

どうぶ とりのむち しりのびふく
 じょう ▶まどうし
 ばう

●●道具を使いたいときは「どうぐ」コマ
ンドを選んだ後、使いたいものを選択する



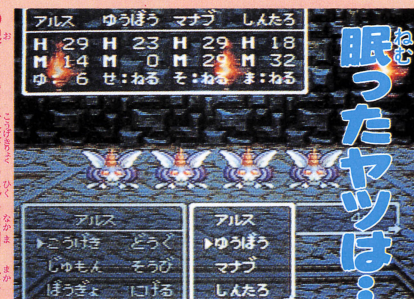
↑戦闘中に道具として使えるものは、店で
買うときにおじさんが教えてくれるぞ

MPを節約できる
べんり どうぐ
便利な道具が存在
そんざい

戦闘中の「どっへ」「まん」で
使用できるものには、薬草などの
消費アイテムのほか、まどつしの
つえ」など、無制限に使用できる
ものがある。この類の道具を戦闘
で使つてMPの節約もできるのだ

ときには味方への攻撃も有効な手段！

SFC『III』では敵だけでなく、味方にも打撃や魔法攻撃が使える。一見無意味なようだがこれが功を奏する場合もあるのだ。それは敵の魔法や特殊攻撃



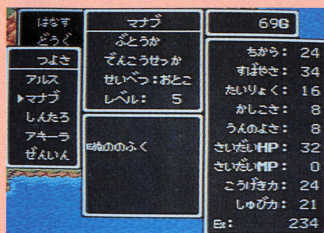
夕夕キ起一せ!!



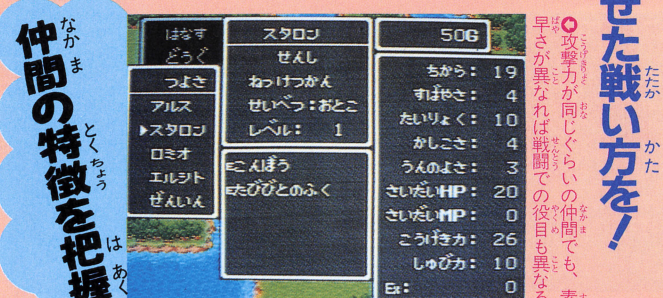
❶ 起すのは攻撃力の低い仲間に任せよう。昇天したら元も子もないからね。

仲間の特徴に合わせた戦い方を！

仲間には、力持ちや素早いやつなど、それぞれに特徴がある。この特徴を把握しておけば、戦いで仲間が行動する順番や、1回の攻撃で敵に与えるダメージの量などが分かる。戦術ではそういう点も考えながら、戦略を立てていく楽しみがあるのだ。



◆パーティ全員の素早さの能力値をチェッ
 クすれば、戦闘で行動する順番がわかるぞ



仲間の^{なかま}特徴を^{とくちょう}把握

この おもてに 好みや目的でパーティ編成もいろいろ 仲間の職業によって戦術も変化！

パーティは勇者を中心に、どう
いう職業の仲間を編成するかによ
って、戦闘の仕方が変わってくる。
そこで、ここでは例として7種類
のパーティ編成を紹介していくぞ。
もちろん、組み方はプレイヤーの
自由なので、戦い方さえ工夫すれ
ば、盗賊3人の「疾風の怪盗団」
や商人3人の「超成り金隊」など、
自分なりの編成を楽しむのもいい。

バランスのとれた基本型

勇者、戦士、僧侶、魔法使い



打撃、攻撃呪文、回復呪文と、すべてに
おいて最もバランスの取れたパーティ

打撃重視のタコ殴り型

戦士、勇者、武闘家、僧侶



打撃攻撃を中心に戦っていくパーティ。
魔法攻撃や回復呪文は僧侶が担当する

攻撃魔法連発の血祭り型

勇者、僧侶、魔法使い、魔法使い



魔法攻撃を中心に戦っていくパーティ。
破壊力はあるが、MPの減りが早い

石橋を叩きまくる安全型

勇者、戦士、僧侶、僧侶



僧侶2人で体力を回復できる安全型だ。
戦士の代わりに武闘家を入れてもいい

お宝根つきゲット型

勇者、戦士、僧侶、盗賊



バランス型の魔法使いを盗賊にした編成。
ダンジョンでの宝の収集に適している

すべては運任せの楽天型

勇者、遊び人、遊び人、遊び人



戦闘でほとんど役に立たない遊び人が3
人もいる編成。まともな戦闘は望めない

「銭や銭」の金もつけ型

勇者、武闘家、盗賊、商人



商人や盗賊など、戦闘で金や宝を稼げる
職業を入れる編成。回復呪文はやや不足

男女の違いや性格も戦闘に影響！

仲間の能力値は、職業に加え、
性別の違いでも変化する。具体的
には、男性は力、女性は素早さが
高いという傾向があるのだ。さら
に「SFC III」では、仲間を登録
する際に、職業とは別に性格が生
まれるので、これらの違いにより
同じパーティ編成でも戦い方が大
きく異なってくるのが予想され
る。また、「SFC III」の「転職」
に性格がどう影響してくるかも気
になるところ。この辺は今後も情
報を入手し紹介していくぞ。

リバスト

ちから:	11
すばやさ:	2
たいりょく:	10
かしこさ:	3
うんのよさ:	3
さいだいHP:	19
さいだいMP:	0

＊「ごきばう」の条件だと このひとが
見つかりましたが いいですか？

エツコ*

ちから:	9
すばやさ:	5
たいりょく:	9
かしこさ:	3
うんのよさ:	3
さいだいHP:	18
さいだいMP:	0

＊「ごきばう」の条件だと このひとが
見つかりましたが いいですか？

マナブ

ちから:	15
すばやさ:	22
たいりょく:	7
かしこさ:	3
うんのよさ:	4
さいだいHP:	13
さいだいMP:	0

＊「ながなが」でんごうせつが
のようですね。

アキーラ

ちから:	5
すばやさ:	6
たいりょく:	6
かしこさ:	13
うんのよさ:	6
さいだいHP:	7
さいだいMP:	15

＊「ながなが」ずのうめいぜき
なようですね。



＊「おれ自身を見つめなおし
これからの生きかたを 考える
しんぜいな場所じゃ。」

性格を活かした
転職が必要!!

仲間性格があるというのはシリーズ
初なだけに、転職との関わりは気になる

素早さの高い「電光石火」や賢さの高い「頭脳明晰」など、性格による能力値の違いは大きい

ズパアッ!



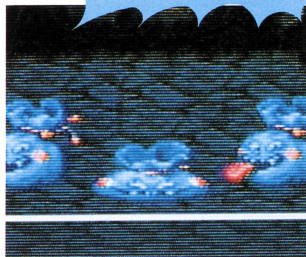
○「おおありくい」はバックステ
ップで勢いをつけたかと思うと、
顔を突き出して攻撃!

○最後の顔の突き出しは
スピードがあるぞ

SFCの『III』の魅力のひとつで
ある、モンスターの攻撃シーンを
ついに公開! 今回はモンスター
1体につき1種類の動きしか紹介
できないが、多いものでは種類
もの動きを持つものもあるぞ。ま
た、動きに合わせ、絶妙なタイミ
ングで繰り出される効果音も表
現してみたので、実際のシーンを想
像しつつ雰囲気味わってくれ!

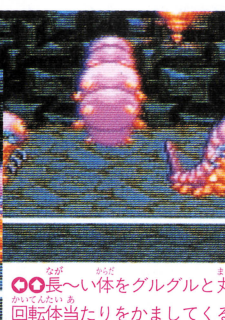
映像と音が見事にリンクした
モンスターの攻撃シーンを大公開!

ビタンッ!



ヒン!

ドガッ!



グググ...

○長〜い体をグルグルと丸めて弾んだかと思うと、
回転体当たりをかましてくる「かえんムカデ」!



ズシン!

○地割れをおこ
さんばかりの勢い
で、一気に地面に
叩きつける!



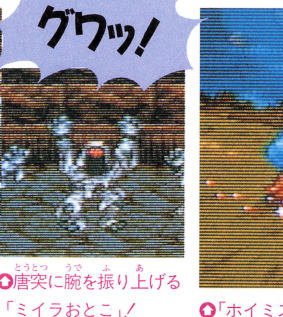
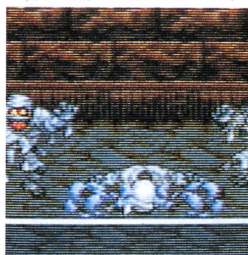
○イガイガビビビ
のシビレ攻撃!



○かわいい顔した
「しびれくらげ」。
ひょこりと浮き
上がって…

ビビビビビビビ…!

○次の瞬間、砂煙が起るほど
の勢いで前のめりにバタンッ!



グワッ!

○唐突に腕を振り上げる
「ミイラおとこ」!

バタン!

ピュルルルルルン♪



○「ホイミスライム」お得意のホイミ。触手を揺らしてシャリラ〜と回復!

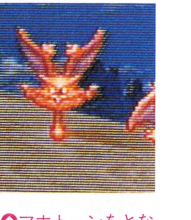
ゲルルルル…!



○締めくくりは、「どくどくゾンビ」の身毛も
だつ毒ゲロ攻撃! 口の中にタプリーため込んだ後、
ゲロゲロと吐く様は超・鳥肌モノ!!



○しっぽをブルブルと震わせて、
パーティの呪文を封じにかか

バサ
バサッ!

○マホトーンをと
えるときの「キャ
ットフライ」空
中で翼をバ
サバサと扇い

ふゆ やす 冬休みのパーティアイテムはこれで決まり!

桃太郎電鉄

ももたろうでんてつハッピー

HAPPY

ハドソン
はつばいびみてい
発売日未定
かかくみてい
価格未定

SFC	ボードゲーム 24M
	バックアップ(最大3)
	最大4人同時プレイ可
	マルチプレイヤー5



ぜんあく とうじょう せんすいゆん
前作「DX」から登場した潜水艦。
前はワープするためだけの乗り物だったけど今回は特別なイベントがありそう

もう毎年恒例となった感じだけど、今年もあの『桃鉄』シリーズが発売されることになったぞ。もちろん楽しいイベント満載まちがいなし!

イベントも登場!
海底を探索する

ボードゲームの定番ともいえる『桃鉄』シリーズが、さらにパワーアップしてやってくるぞ! その最新作のタイトルは『桃太郎電鉄HAPPY』。今回できたてホヤホヤの画面写真を、ファミマガ64が特別に公開。まだほんのちよつびりだけど、気になるパワーアップ要素も紹介しよう。

このページに載っている3枚の写

『桃鉄』の新たなタイトル発売決定
できたて画面を初公開!



真はすべて「HAPPY」のもの。コミカルなキャラクタのほか、さらに凝ったゲーム画面がみんなを盛り上げることまちがいなし。例えば「目的地」に着くと、その土地の名物や地方色豊かなグラフィックで歓迎してくれたりするのだ。毎月のカレンダー画面も全部新しくなっている。おまけにそのカレンダー画面では、キャラクタがアニメーションで動き回るらしい。細かな演出までこだわっているグラフィックがとても楽しみ!

「目的地」に着く! 楽しいグラフィックで到着の感動も100倍アップ



○カレンダー画面は、どの月もコミカルなキャラクタでとってもカワイイ。そしてこのキャラクタがアニメーションで動く!

さらに楽しいグラフィック!

○まいど
毎度おなじみキングボンビーも、さらにパワーアップしてるみたい



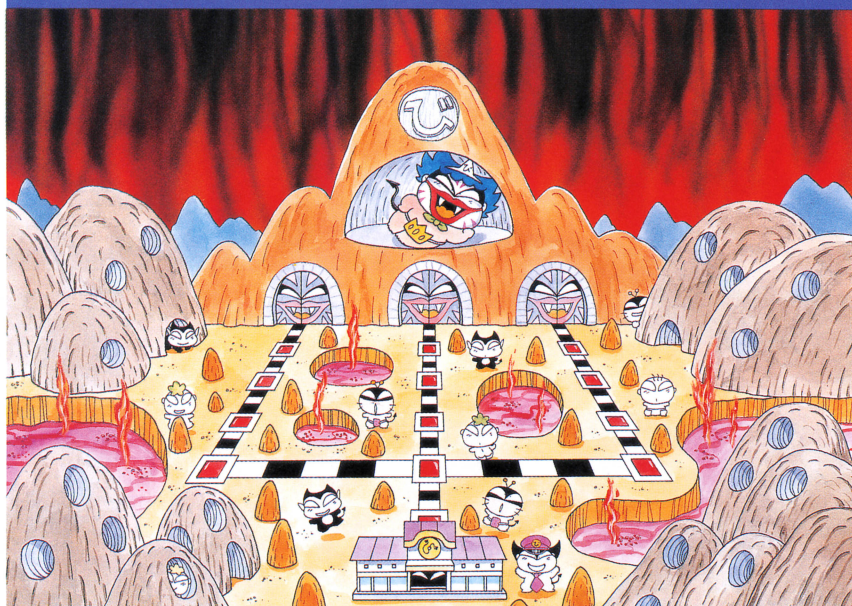
ボンビラス星に招待するぜーっ!

突然やってくるキングボンビーの恐怖。予想もつかないような悪行でみんなを悩ませ、苦しめる。そして「桃鉄」シリーズが新しくなることに、キングボンビーはさらに大きな脅威になる…。

そう、キングボンビーはまたやつてくれそうですよ。なんと今回はキングボンビーの星、ボンビラス星ツアーに無理やり連れていかれるという悪行が加わったのだ。まだそのボンビラス星がどんなマップなのか確かではないが、左の

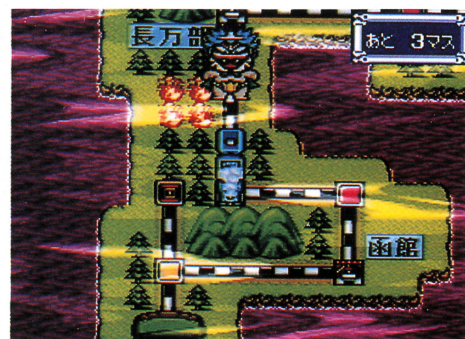
キングボンビーの故郷が明らかに!?

桃鉄史上最大の恐怖、ボンビラス星全景色



○これがキングボンビーの故郷と思われる、ボンビラス星のイメージイラスト

イラストのようなイメージらしい駅はすべてがマイナス駅。出口が3つ見えるけど、このうち一つはカオスの世界に通じてないらしいぞ。まちがった出口を選んでしまうとボンビラス星ツアーは延々と続くかも!? まさに激貧地獄の最悪ツアー、よほどの覚悟が必要だ。でもすべてを失ってこそ本当の「ボンビー」を感じるのかも。怖いもの見たさじゃないけど、早くパワーアップしたキングボンビーに会ってみたいね。



○今まではキングボンビーが登場すると画面がオドロオドロしく変化。今度は…

カードは全部で10種類登場!

「桃鉄」の勝利の方程式といえば、いかに有効にカードを使うかだね。新作「HAPPY」ではなんと究極の10種類のカードが登場。今までよりさらにカードを使うテクニックが必要になりそう。例えば友達が持っている「ブロックカード」という新しいカードなどが登場するみたい。やっぱりゲームに勝てたらいいじゃん「ハッピー」。カードは今回も重要だね!

○相手の攻撃を防ぐ「ブロックカード」。でも今度は天敵が現れる?



しかし、えんま社長さんはブロックカードを持っていたので牛歩をくらわずに、すんだ!

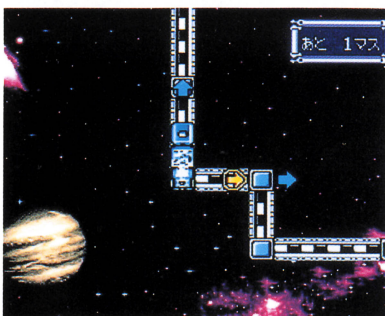


はめまがどっの電車は、リニアカードに、なった!

○いちばん使う機会の多い移動系のカード。さらにスピードアップするのかな



○カードを使って勝利をつかむ! 特にレアなカードは、使うタイミングがとても難しかった



○「DX」が登場した銀河鉄道カード。こんなカードも増えるといいね



えんま社長が、せいじ家にお金を、わたして、せったししたのが、はれた!

○妨害系のカードも忘れずに。これがなくちゃ「桃鉄」は楽しくない!

も も なつやす しゅってん てっていけんしゅう
燃えに燃えた夏休み! ホビーショウ出展ROMを徹底検証する

よん く
三二四馬区

モトクロス

シャイニング

レッツ&ゴー!!

8月23日、24日に開催されたホビーショウ。現地取材で得た最新情報はもちろん、GB版出張記事&日記もアリ!

アスキー
12月6日発売予定
9500円

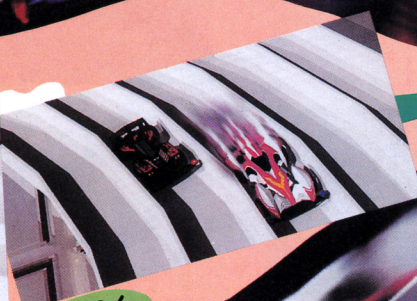
SFC	シミュレーションRPG 24M
バックアップ(セーブ数2)	
ターボファイルツイン	



30%



60%



80%



100%

主人公のマシン(S・スコピオン)には重大な秘密が隠されていた。このスーパーマシンは潜在能力(スピード)をどれだけ引き出したかによって走行中のマシンカラーが4段階に変化する。青い部分が真紅に変わったとき、君のセッティングは正し明される。

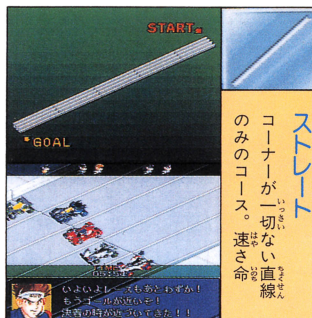
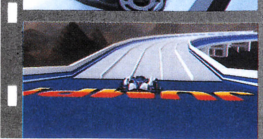
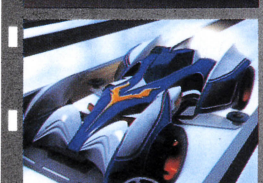
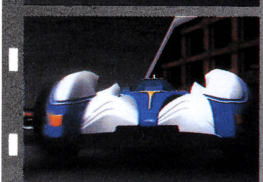
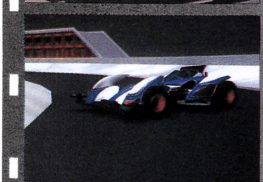
S・スコピオンの秘密
“色が変わる”を説明する



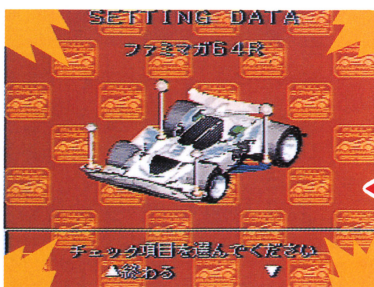


ミニ四駆CM

9月からのNEWなテレビCM
はもう見たかな。爆走するS・
スコーピオンに痺れちゃうよね



○肉抜きもOK。もちろんフルカウルマシン
に大怪力ボールなどを装着することも可能



○そして完成。カラーリングは15種類から選択

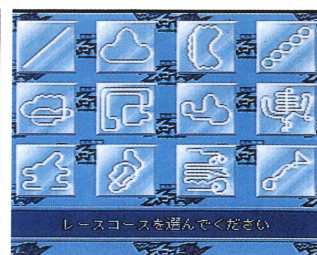


○基本性能アップパーツを組み込んでからG・U・Pを装着。パーツ不足だとメッセージが

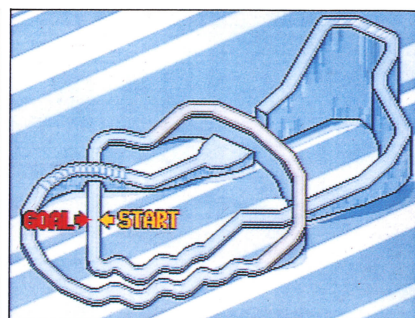
©こしたてつひろ／小学館／テレビ東京／ASCII Corp.

ハイスピード・テクニカル・複合と コースは全部で12種類ある

このROMではすでに全コース
が完成しており、しかもマシンを
走らせることが可能となっている
(各)マシンの詳細は機密事項なの
でオープンにできないのが残念。
どのコースも勝つためにクリアし
なければいけない難所がそれぞれ
設けられている。ここではコース
の一部とそのコースのポイントと
なる箇所を紹介しよう。



○フリーバトルの場合はこの中から好きなコースを選択することになる



○オータムカップの路面のほとんどはアイスバーン。タイヤの改造がカギ?

セッティングは 一目でわかる

○パーツの勉強にもなるセッティングシーン。
重量だけに重要(?)なのは常識だね



マシンをコースに出す前に必要
なのがセッティング。ほぼすべて
のパーツがインプットされ、マシ
ンのボディ・シャーシもこのROM
に集積。うれしいことに自由自
在なセッティングが可能となっ
ていた。しかも、自分がセッティ
ングしたマシンは忠実に画面上に再
現されるというからオドロキ!

セッティングはこれでバッチリ



13色対応

ミニ四駆GB

はつぱい び み てい
発売日未定
か かく み てい
価格未定

マップコースの写真をガンと公開。
謎の開発チーム名も今明らかにする！

「ミニ四駆GB」は未だに人気の「ポケットモンスター」をプロデュースした、フリーチャースが手がけているのである。ということは、通信ケーブルを使った遊びも何となく想像が付きそうだが、本編を覗いてみると原作にも出てきた「ミニ四駆タワー」が登場すれば、初公開「黒沢くんの家」まで出てきちゃう。もしかしたら、ファイターの家までくるかもれないね。

ミニよんくタワー 123450円

グレート ジャパン カップ
レディー ゴー!

G・J・C

てんたか 天高くそびえ立つコース。風のセクションがあるのか

くろさわさまのおへや 123450円

なににしに またんだ おまえ
ようじなんか ないはずだぜ

黒くろ沢さわの家い

くろさわ 黒沢の部屋ってこうなってたんだね。「悪の道」が怖い

ミニミニ四駆シミ
キュレータとして活用しよう

そういえば豪くんは子供料金でいいんだ

えきのかいじつ 123450円

でんしゃに のれば
すくたぜ

ストーリーの進め方はSFC版とほぼ同じだと思う。マップ画面で移動を行い、街からの移動は電車やバスを使う。また、画面写真から判断するかわりレースは1対1のマッチレース制を採用するのも。

マップで移動
レースでバトル

大好評
ミニ四駆
夏休み日記

ファイターってカッコイイぜ!

1ヒート3人、全国の代表15人が勝利を目指す。参加できなかった選手のマシンはメカニックマンが代走スタートさせるシーン

左から準優勝/東京大会2代表 村木祐志くん、優勝/東海大会代表 小沢良太くん、3位/東京大会1代表 増山 彩くんだ

今号は筆者急病のため影武者が当コーナーを担当します。許せ! 7月X日 フロツケンGに夢中の我々のもとに吉報が。札幌大会を見学しませんが。とな。行くつきやねえ。ファイターにも会えるし。7月X日。前日になつて俺だけ仕事。結局64編集部K村、ライター平一が行くことに。お土産のサイクロンでよしとするか。7月X日。2人が帰国。何やらコースを試走したと自慢され、今頃になつて後悔。ガ、サイクロンをもらいこ機嫌に。一応これでも三十路まろ。ルンロン、とな! 8月X日。サイクロンと新サーキットに皆夢中。懐かしい人物N岸からのTEL。いつの間にかやっさもマシン2台持ち。皆臨戦態勢に入る。こいつらヤル気らしい。8月X日。新サーキットお披露目。ガ、なぜガコースアウト続出で全員が大運動会。誰もマシンと一緒に走れない。あれはワソなのか。暑い夏によくやるよ。俺たち。8月X日。ついにファイターに会える日が来た。ガ仕事で遅刻。残

ファイター 熱男

★今回のトップ3★

- 1 **スーパーファミコン・ドラゴンクエストIII そして伝説へ…**
再び400点台突入。もう、どうにでもしてって感じ
- 2 **マリオカート64**
このまま『ドラクエIII〜』の衰えを待ただけなのか!?
- 3 **ワンダープロジェクトJ2**
前回から3位をキープ。ポイントはわずかにアップ



♪乗ってけ、乗ってけってなもんで4位。水しぶきがまぶしいぜ

今回の注目作

発売日を直前にひかえて4位に食い込んできた『ウエーブレース64』。N64待望の新作ということもあり、ユーザーの支持を一身に背負ってのランクインか!?

ひたすらトップを走り続ける『ドラゴンクエストIII〜』。新画面の公開も手伝って、再びポイント大爆発! 2位に200点近く差をつけ、独走態勢に入っている。そのあとを追う『マリオカート64』と『ワンダープロジェクトJ2』は、前回とほぼ同じポイントで、それぞれ2位と3位をがっちりキープ。どうやらトップ3については、しばらくこの状態が続くそう。ところで、今回の注目作は、前回15位から3強に続く4位に食い込んだ『ウェーブレース64』。発売日の延期が影響してか、ややポイントが伸び悩んでいる。風来のシレンGBや『ストリートファイターZERO2』をおさえて、一気に浮上した。また、今回はN64ソフトが目立つランキングとなった。N64ソフトの新作着画面が徐々に公開され、注目が高まっているようだ。

波に乗ったか!? 発売迫る『ウェーブレース64』急浮上!!

Reader's Request TOP 30

前週	今週	ゲーム名	ハード	メーカー	発売日・価格	ポイント
1	1	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	SFC	エニックス	未定・未定	415
2	2	マリオカート64	N64	任天堂	11月未定・9800円(別)	218
3	3	ワンダープロジェクトJ2	N64	エニックス	11月22日・9800円(別)	188
15	4	ウェーブレース64	N64	任天堂	9月27日・9800円(別)	155
5	5	ストリートファイターZERO2	SFC	カプコン	未定・7800円(別)	125
4	6	不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-	GB	チュンソフト	未定・3900円(別)	119
8	7	金田一少年の事件簿(仮称)	N64	ハドソン	未定・未定	92
7	8	スーパーマリオRPG2(仮称)	N64	任天堂	未定・未定	89
20	9	がんばれゴエモン5 ~ネオ桃山幕府のおどり~	N64	コナミ	未定・未定	86
16	10	実況パワフルプロ野球4	N64	コナミ	未定・未定	79
—	11	MOTHER3(仮称)	N64	任天堂	未定・未定	73
9	12	★牧場物語	SFC	バック・イン・ビデオ	8月9日・7800円(別)	63
9	13	★ウィザードリィ・外伝IV	SFC	アスキー	9月20日・8000円(別)	56
16	14	エフゼロ64	N64	任天堂	12月未定・9800円(別)	53
45	14	★マジカルドロップ2	SFC	データイースト	9月20日・7800円(別)	53
9	14	ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー	SFC	アスキー	12月6日・9500円(別)	53
12	17	ヨッシーアイランド64	N64	任天堂	12月未定・9800円(別)	46
22	17	同級生2	SFC	バンプレスト	11月未定・7980円(別)	46
43	19	ああっ女神さまっ	SFC	ケイエスエス	未定・未定	43
—	19	スーパー人生ゲーム3	SFC	タカラ	11月未定・7800円(別)	43
30	21	G・O・D	SFC	イマジニア	未定・未定	36
26	21	ドラゴンナイト4	SFC	バンプレスト	11月未定・7980円(別)	36
26	21	スファミター専用 SDガンダムジェネレーション コロニー格闘記	SFC	バンダイ	9月27日・3980円(別)	36
32	21	スファミター専用 SDガンダムジェネレーション ザンスカル戦記	SFC	バンダイ	9月27日・3980円(別)	36
36	25	★実況パワープロレスリング'96	SFC	コナミ	9月13日・7980円(別)	33
—	25	モンスターニア	SFC	バック・イン・ビデオ	9月27日・7800円(別)	33
34	27	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	N64	コナミ	未定・未定	30
26	28	超空間ナイター プロ野球キング	N64	イマジニア	未定・未定	26
25	28	ボンバーマン64(仮称)	N64	ハドソン	未定・未定	26
—	28	レブ・リミット(仮称)	N64	セタ	未定・未定	26

*Reader's RequestはNo6のアンケート/ハガキ1000通を9月11日に集計した結果です。表中のポイントは実際にそのソフトに投票した人数、ゲーム名の★印はNo7・8の発売までに既に発売されているソフトを示しています。ハード名のSFCはスーパーファミコン、N64はニンテンドウ64、GBはゲームボーイの略となっています。

ファミマガ64

ランキング

人気がゲームは? 売れてるゲームは?
知りたい情報が一目でわかる!!

ボックス

前人気

読者評価

売り上げ

どくしゃ
ファミマガ読者が
しんさく
新作ゲームを
スルドく評ひょう価

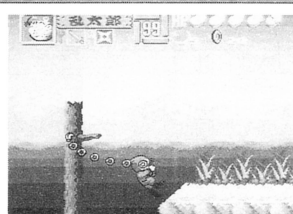
リーダーズ
Reader's
Ranking
ランキング

'96

今回は対象ソフトが13本と、にぎやかなリーダーズランキング。抜きんでて注目されているタイトルはないものの、比較的前人気の高かったソフトが含まれており、その評価が気になるところだ。なかでも、『牧場物語』には注目したい。このゲーム、内容はトマトやとうもろこしなどの作物を作ったり、牛やにわとりを育てていくといった独創的なもの。それだけにオリジナリティの項目で、どう評価されるかが注目だ。また、『桃太郎コレクション』や『熱闘サムライスピリッツ』にも注目。ゲームボーイポケットの好評ぶりを裏付けるかのごとく、最近の売り上げランキングにも頻りに顔を出すGBソフトだけに、ゲーム内容の評価はどうかといったところ。では、結果を見てみよう。まず、『牧場物語』だが、予想どおりオリジナリティが12位と、かなりの好成绩を得ている。ほかの項目はそれほど高くないが、オリジナリティの評価が影響し、総合で35位をマークした。また、『GBの2タイトル』は、今回の対象ソフトの中では、『牧場物語』に続く好成绩をマーク。『桃太郎コレクション』が総合42位、『熱闘サムライスピリッツ』は総合40位と大健闘し、その実力を示してくれた。

SFC にん らん たろう
忍たま乱太郎 すべしやる

カルチャーブレーン	8月9日	8800円(別)				
ア ク シ ョ ン	総合	20.80(67位)				
キャラクタ	音	楽	買	い	得	
3.97 ³⁸	3.40 ⁸³	3.27 ⁶⁵				
操	作	性	熱	中	度	オリジナリティ
3.43 ⁷⁴	3.30 ¹¹⁵	3.43 ⁶⁹				



◎得意の(?)忍術で敵を倒しながら進むアクション。シリーズ最新作



SFC ばく じょう もの がたり
牧場物語

バック・イン・ビデオ	8月9日	7800円(別)			
シミュレーション	総合	22.40(35位)			
キャラクタ	音	楽	買	い	得
3.86 ⁴⁶	3.60 ⁴⁴	3.42 ⁵⁵			
操作・性	熱	中	度	オリジナリティ	
3.66 ⁴²	3.86 ³³	4.00 ¹²			

★このゲームは良い。平凡だが、これほど地に足のついた幸せな日々を実感できるゲームは、他にない。(東京都/斉藤美治)★今までのジャンルには属さない、新鮮味のあるゲームだ。音楽がほのほのしていて良い。(埼玉県/栗原洋平)

SFC あか
赤ずきんチャチャ

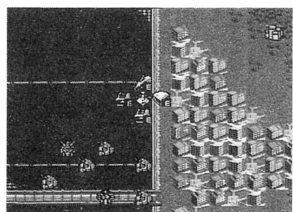
ト	ミ	ー	8月9日	7800円(別)
ロールプレイング			総合	21.47(47位)
キャラクタ	音	楽	買	い 得
3.94 ⁴⁹	3.72 ³⁰		3.13 ¹⁰⁶	
操 作 性	熱 中 度	オリジナリティ		
3.69 ⁵⁶	3.41 ⁹¹	3.59 ⁴⁹		



◎同名アニメがモチーフのRPG。キャラクターのかわいさが魅力

SFC スーファミターボ専用
SDガンダムジェネレーション アクシズ戦記

バンダイ	8月23日	3980円(別)				
シミュレーション	総合	20.81(66位)				
キャラクタ	音	楽	買	い	得	
3.59 ⁷⁴	3.47 ⁶⁷	3.66 ²⁵				
操	作	性	熱	中	度	オリジナリティ
3.59 ⁵⁰	3.22 ¹³⁴	3.28 ⁹⁸				



◎『SDガンダム〜』シリーズ第3弾。今度は『ZZ』がモチーフだ

SFC スーパーパワーリーグ4

ハドソン	8月9日	7980円(別)				
野	球	総合	20.76(70位)			
キャラクタ	音	楽	買	い	得	
3.73 ⁵⁸	3.49 ⁶⁴	3.33 ⁷²				
操	作	性	熱	中	度	オリジナリティ
3.47 ⁶⁸	3.47 ⁷⁸	3.27 ¹⁰²				

★選手たちの動きがとても滑らかで、プレイしやすかった。(愛知県/伊藤和人)★内角ギリギリに決まった球を、実況アナウンサーに「絶好球、ど真ん中!」と言われてしまうので、ちょっとあせらせてしまう。(京都府/高橋稔)

SFC ぶるあつち
古田敦也のシミュレーションプロ野球2

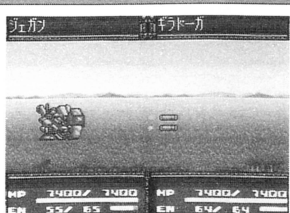
ヘクト		8月24日	8000円(別)
野球	球	総合	19.35(121位)
キャラクタ	音楽	楽	買い得?
3.35 ¹¹¹	3.00 ¹²²	2.96 ¹²⁵	
操作性	性	熱中度	オリジナリティ
3.35 ⁹⁵	3.35 ¹⁰⁰	3.35 ⁸⁴	



◎プレイヤーが監督となって、選手たちに指示を与えていく野球ゲーム

SFC スーファミターボ専用
SDガンダムジェネレーション パビロニア建國戦記

バンダイ	8月23日	3980円(別)				
シミュレーション	総合	20.25(89位)				
キャラクタ	音	楽	買	い	得	
3.34 ¹¹³	3.53 ⁵⁹	3.53 ⁴⁴				
操	作	性	熱	中	度	オリジナリティ
3.19 ¹²²	3.41 ⁹¹	3.25 ¹⁰⁷				

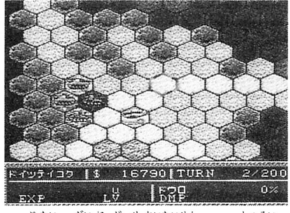


◎第4弾は劇場版アニメ「逆襲のシャア」と『F91』を題材にしたもの

SFC

だいせんりく
大戦略エキスパートWWII

アスキー	8月30日	9800円(別)		
シミュレーション	総合	19.19(124位)		
キャラクタ	音楽	買い得		
2.86 ⁽¹⁶⁾	3.10 ⁽¹⁴⁾	3.19 ⁽⁹⁾		
操作	性	熱中	度	オリジナリティ
3.48 ⁽⁶⁶⁾	3.48 ⁽⁷⁶⁾	3.10 ⁽¹⁰⁾		



●舞台は第二次世界大戦。152種類もの兵器を駆使し、勝利を目指す

SFC

ナンバースパラダイス

アクレイムジャパン	8月30日	8800円(別)		
その他	総合	18.00(155位)		
キャラクタ	音楽	買い得		
2.84 ⁽¹²⁾	2.76 ⁽¹⁵⁾	2.92 ⁽¹⁷⁾		
操作	性	熱中	度	オリジナリティ
3.12 ⁽¹⁴⁾	3.20 ⁽¹⁴⁾	3.16 ⁽¹²⁾		



●宝くじの「ナンバース」の、当たり番号を予想するガイドソフトだ

SFC

ほんけ さんきょーふぃーばー
本家 SANKYO FEVER
実機シミュレーション3

BOSSコミュニケーションズ	8月30日	7480円(別)		
パチンコ	総合	20.96(60位)		
キャラクタ	音楽	買い得		
3.32 ⁽¹⁷⁾	3.44 ⁽⁷²⁾	3.32 ⁽⁷⁾		
操作	性	熱中	度	オリジナリティ
3.80 ⁽²³⁾	3.60 ⁽⁵⁷⁾	3.48 ⁽⁶⁰⁾		



●パチンコメーカーSANKYOの最新機種が、思う存分楽しめる

SFC

ひっさつ
必殺パチンココレクション4

サンソフト	8月30日	9980円(別)		
パチンコ	総合	20.14(91位)		
キャラクタ	音楽	買い得		
3.52 ⁽⁸⁷⁾	3.43 ⁽⁷⁶⁾	3.14 ⁽¹⁰⁾		
操作	性	熱中	度	オリジナリティ
3.43 ⁽⁷⁶⁾	3.38 ⁽⁹⁹⁾	3.24 ⁽¹¹⁾		

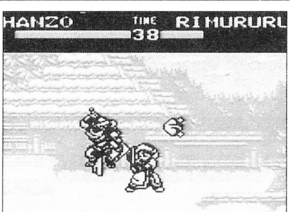


●登場する女の子のチチがぶるんぶるん揺れるのが最大の魅力じゃ!!

GB

ねっとう
熱闘サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣

タカラ	8月23日	4500円(別)		
アクション	総合	21.73(40位)		
キャラクタ	音楽	買い得		
4.05 ⁽³⁾	3.59 ⁽⁴⁶⁾	3.34 ⁽⁷⁾		
操作	性	熱中	度	オリジナリティ
3.46 ⁽⁶⁹⁾	3.71 ⁽⁴³⁾	3.59 ⁽⁴⁹⁾		



●キャラやストーリーはコミカル。されど、ちゃんと「サムスピ」なり

GB

ももたろう
桃太郎コレクション

ハドソン	8月9日	3980円(別)		
バラエティ	総合	21.72(42位)		
キャラクタ	音楽	買い得		
3.81 ⁽⁵⁰⁾	3.49 ⁽⁶⁴⁾	3.60 ⁽³⁾		
操作	性	熱中	度	オリジナリティ
3.72 ⁽³²⁾	3.72 ⁽⁴⁰⁾	3.37 ⁽⁷⁶⁾		



●「桃太郎電剣」と「SUPER桃太郎電鉄II」がこれ1本で遊べるぞ

みんなの意見を待ってるよ!

大貝獣物も語り II

とこちやんり込めゲーム評価

今回のお題は「大貝獣物語II」。

パティを組む仲間によって、行く先々での会話や変化するなど、キャラごとの個性が光るRPGだ。また、スタンブラーやPLGSを利用したお宝探しなど、ハマり込む要素が多いのも特徴の1つ。感想ではこれらに関するものが多かったぞ。また、内容とは別に、システムの一部について、共通した不満も見受けられた。

●ストーリーでの仲間の出会い方がドラマティックで良い。でも、キャラを動かすときの速度が遅いのが気になった。

(大阪府/岡村浩二)

●歩くのが遅いけど、スタンプ集めなどが楽しかったので、気にならなかった。PLGSによるアイテム集めは大変だったけど、キャラが好きなので楽しくプレイできた。

(鳥取県/森本直樹)

●ストーリーの展開が楽しく、パティによる会話のシーンも面白い。

(愛知県/山田将人)

リーダーズランキング96では、みんなの新作ゲームの感想を募集しているぞ。今号のお題のソフトは「牧場物語」。官製はがきに、「牧場物語」の感想や批評(良いところ、悪いところをなるべく具体的に)と、住所、氏名(あればペンネーム)も、年齢、電話番号を明記して、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ64編集部 リーダーズランキング96係まで。対象ゲームのイラストも歓迎。もちろん、今回リーダーズランキングの対象となっている他の12本のソフト(「桃太郎コレクション」など)についても、遠慮なく感想を送ってきてくれ。今回の締め切りは10月9日(必着)。また、アンケートハガキにある感想を紹介してほしい人は感想の横に書いておいて欲しい。応募してくれた人のなかから抽選で10名にファミマガ特製テレカをプレゼントするよ。

が楽しめていいと思う。

(香川県/亀山正幸)

●主人公が、火の属性などの特徴を持たなくなってしまうのは悲しい。

(宮城県/渡邊真樹)

●ジョーダンの攻撃方法が気に入った。ノッヒャヒャヒャ。が一番いい。

(大分県/麻生信太郎)

●エンカウント率が高すぎ。なんとかして、はつきりいつて、いや、めちゃんこやつらいっす。

(神奈川県/中山大輔)

●スタンプ探しに熱中しています。あと、カルトクイズを正解するのは難しい。(神奈川県/小寺智恵)

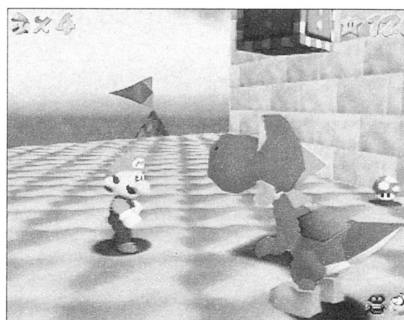
●エンカウント率が高く、イライラする。でも、レベルが上がるので納得してるつもり。だけど、やっぱりイライラしてしまふ。

(愛知県/松村浩)

●今までと違って、すくくグラフィックが良かった。ただ、特技はもっと増やしたほうが良かったと思う。

(愛知県/山田将人)

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	スーパーマリオ64	N64	任天堂	32
2	大貝獣物語II	SFC	ハドソン	14
2	スーパードンキーコング2 テクシー&ティディー	SFC	任天堂	14
4	モグラ〜ンヤ	G B	任天堂	12
5	スターオーシャン	SFC	エニックス	11
6	スーパーマリオ ヨッシーアイランド	SFC	任天堂	11
7	パイロットウイングス64	N64	任天堂	10
7	熱闘サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	G B	タカラ	10
9	★大戦略エキスパートWW II	SFC	アスキー	10
10	スーパーファミスタ5	SFC	ナムコ	9
10	桃太郎コレクション	G B	ハドソン	9
12	ぶよぶよ	G B	バンプレスト	8
13	スーパーボンバーマン4	SFC	ハドソン	8
14	テトリス	G B	任天堂	8
15	川のぬし釣り2	SFC	バック・イン・ビデオ	7
15	ボンバーマンコレクション	G B	ハドソン	7
17	星のカービィ スーパーデラックス	SFC	任天堂	7
17	す〜ぱ〜ぶよぶよ通 リミックス	SFC	コンパイル	7
19	パネルでポン	SFC	任天堂	7
20	★本家SANKYO FEVER 実機シミュレーション3	SFC	BOSSコミュニケーションズ	6



○「スーパーマリオ64」の実力は本物。週によってポイントが変動しているけれど、首位をキープしている

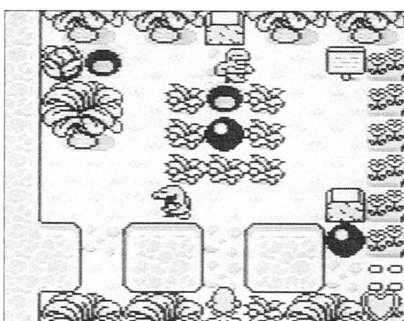
N64 『スーパーマリオ64』が2位に大差をつけ、4週連続で1位を獲得。ポイントを見ても安定しており、N64の新作など、強力なタイトルが出現するまでは、トップを譲りそうもない。新作の『大戦略エキスパートII』、本家SANKYO FEVER、3が、それぞれランキン。どちらも、新作としてはポイントが低いが、まわりに助けられた感じだ。そのほかでは、『大貝獣物語II』が、前回の10位から2位に浮上。底力を発揮している。前週のように上位に集中するほどの勢いはないものの、依然として多数ランキングされているGB勢。中でも『モグラ〜ンヤ』は4位と好調。『熱闘サムライスピリッツ』も7位に踏みとどまり、健闘している。

週間売り上げ

Ranking
ランキング

8/26〜9/1

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	スーパーマリオ64	N64	任天堂	20
2	川のぬし釣り2	SFC	バック・イン・ビデオ	13
3	星のカービィ スーパーデラックス	SFC	任天堂	10
4	大貝獣物語II	SFC	ハドソン	9
4	モグラ〜ンヤ	G B	任天堂	9
6	磯釣り離島編	SFC	バック・イン・ビデオ	8
7	スターオーシャン	SFC	エニックス	8
7	ボンバーマンコレクション	G B	ハドソン	8
9	スーパーマリオRPG	SFC	任天堂	7
10	スーパードンキーコング2 テクシー&ティディー	SFC	任天堂	7
11	スーパーマリオ ヨッシーアイランド	SFC	任天堂	6
12	桃太郎コレクション	G B	ハドソン	6
12	星のカービィ2	G B	任天堂	6
14	Parlor/ Mini	SFC	日本テレネット	6
14	スーパーボンバーマン4	SFC	ハドソン	6
16	役満	G B	任天堂	5
17	パネルでポン	SFC	任天堂	5
17	スーパードンキーコングGB	G B	任天堂	5
19	ダービースタリオン96	SFC	アスキー	5
19	大戦略エキスパートWW II	SFC	アスキー	5



○面クリア型のアクションパズル『モグラ〜ンヤ』。手軽にじっくり遊べるところが人気の秘密かも

N64 『スーパーマリオ64』、依然強い。『パイロットウイングス64』や、『最強生将棋』など、他のN64ソフトに比べて力が衰えない。今月発売予定の『ウエーブレース64』は、ランキン。どこから見てくるかが楽しみな。『大貝獣物語II』『スターオーシャン』と、最近の人気ソフトがそろそろランキン。気になるのは、やはりポイントの低さ。『川のぬし釣り』『磯釣り』が、いかに特徴とはいえ、これほど上位にくるのは、他のソフトの元気のなさも原因のようだ。ポイントも徐々に減っているものの、『モグラ〜ンヤ』が依然4位をキープ。実に7月22日のランキン以来、常に5位以内をマークしており、実力を示している。

週間売り上げ

Ranking
ランキング

9/2〜9/8

エニックスの「ドラゴンクエストCD」

シアター」やチュンソフト『風来のシ^{ふうらい}

はやと しょうかい
レンGB 早解きキャンペーンを紹介



「CDシアタードラゴンクエストⅦ
CDシアター」

3名めい

しきし
色紙

2名^{めい}

●物語の主要キャラクタ6人の声優さんによるサイン色紙。
貴重品だぞ！



CDシアタードラゴンクエストVI



● 16ページのブックレット付きだよ

IN エニックスが「ドラゴンクエストCDシアター」シリーズの最新作「ドラゴンクエストVI」の上巻を9月27日、下巻は10月25日に各30000円（込）で発売予定。このCDは、SFC版のゲームのストーリーを上巻と下巻に凝縮したものだ。

そこでみんなのために、このCDに出演している声優さんから、カバイラストはいのまたむつみさん

聞きどころを教えてくださいました。関智一さん（主人公ウィル役）は、一人二役のウィルを演じたと。久川綾さん（ミレーユ役）は、ミレーユが酔っぱらっているところ。吉田古奈美さん（バーバロ役）は、後半の戦いの場面。緑川光さん（テリ役）は、テリがミレーユを姉と意識してからのところのこと。これをふまえて聞いてね。

「CDシッター」
「クエストVI」上下巻発売!!

CD-ROM

『高田明美POCET・FAN
表紙作品集』フォートロ

「『高田明美PCエンジンFAN表紙フォトCD作品集』愛のMemorial Fair」を5800円（込）で全国有名アニメショップで発売。どんなものかというと、高田明美先生が創刊号から'96年10月号まで描いていた「PCエンジンFAN」の表紙のイラストを作品集としてCD-ROMに収めたもので、原画などを約40点収録。さらに、表紙を飾っていた女性「愛ちゃん」のコーナー「愛の日記」を今年の8月にキャスティングコンテストで選ばれた、山崎和佳奈さんが演じている。このCD-ROMはWindows95やPC-FXなどフォートCD対応機種でしかか見られない。興味のある人は通信販売を利用してみてね。

◎全作品に高田明美先生のコメントがついている



通信販売方法

●下記のことを書いたハガキ大のメモを必ず同封の上、現金書留封筒で郵送する。

- 郵便番号・住所・氏名（ふりがな）・購入希望本数
電話番号・職業
・下のプレゼントの中から希望のものを1つ選ぶ（A～C）
A. 高田明美直筆サイン入りバッカージシート…20名
B. 愛ちゃんのイラストカレンダー（'97年度版）…50名
C. 山崎和佳奈のサイン色紙…20名
※9月30日（当日消印有効）までに申し込んだ人の中から抽選である。
●1枚5800円（税・送料込）。申し込んだ枚数分の現金をおつりのないよう同封する。
（おつりがある場合は返却されないの注意）

とあき
問い合わせ先

☎03-3461-7561 / ディーアンドディー

もうこしょそうふさき
申し込み書送付先

〒150 東京都渋谷区渋谷郵便局局留 ディーアンドディー
「高田明美作品集」係

このCD-ROMを知りたい人のホームページ
<http://village.infoweb.or.jp/~fygd3060/index.htm>

EVENT

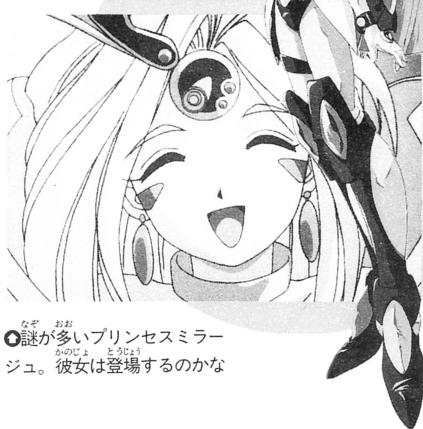
『銀河お嬢様伝説ユナ』1万人 ふれあいキャンペーン開催!!

アニメイトフィルムがOVA上映イベント「銀河お嬢様伝説ユナ1万人ふれあいキャンペーン」を開催するよ。どんなイベントなのかを説明するとOVA「銀河お嬢様伝説ユナ」深淵のフエアリイ」の第1巻を上映。そのほかにも「ユナ」役の横山智佐さんをはじめとするいろいろな役で出演している声優さんのトークショーや歌などで交流を深める集いなんだ。さらに、会場にきた人全員に、ユナの特製Tシャツがもらえるよ。詳しくは、左の表を参照して整理券を入手しよう。このイベントには申し込みの締め切りがあるので、注意してね。



○主人公のユナ。いつも元氣いっぱい女の子

さっそく 応募しよう



○謎が多いプリンセスミラー。彼女は登場するのかな

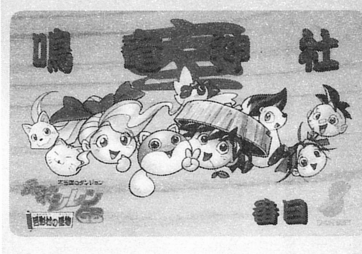
『銀河お嬢様伝説ユナ』 1万人ふれあいキャンペーン内容

- スケジュール
 - 10月19日(土) 大阪・万博ホール
 - 第1回/14:00開場、15:00開演
 - 第2回/16:30開場、17:30開演
 - ゲスト:明貴美加・横山智佐
 - 10月20日(日) 名古屋・港湾会館
 - 13:00開場、14:00開演
 - ゲスト:明貴美加・横山智佐
 - 11月2日(土) 東京・杉並公会堂
 - 第1回/14:00開場、15:00開演
 - 第2回/16:30開場、17:30開演
 - ゲスト:明貴美加・横山智佐・高橋美紀・冬馬由美
- 応募方法
 - 往復ハガキの往面のウラ面に自分の住所・氏名・年齢・電話番号・希望会場を明記、返信側オモテ面には自分の住所・氏名を記入して下記のあて先に送る。また、往面のウラ面には必ず「好きなキャラクタ」とそのキャラクタに対する「愛のメッセージ」を書いて送ること。
- 応募あて先
 - 〒173 東京都板橋区弥生町77-3
 - 第1ビル 株式会社アニメイトフィルム「ユナイベント」係
- イベント参加申し込み締切り
 - 大阪・名古屋、10月5日(消印有効)
 - 東京、10月15日(消印有効)
- 問い合わせ先
 - ☎03-3972-1033/アニメイトフィルム

CAMPAIGN

『風来のシレン』GB 早解き キャンペーンを実施!!

チュンソフトが年内に発売を予定しているGB版「不思議のダンジョン 風来のシレン」GB1月影村の怪物」今度も恒例の「チュンソフト恒例早解き」



○これが先着！万名に送られるカードだよ



プレゼント



『不思議のダンジョン 風来のシレン』販促用ポスター

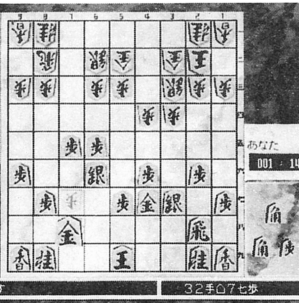
5名

番号と難易度「むずかしい」でクリアしたときのゲーム中の名前とパスワードを記入し、封書でキャンペーンの用紙に書いてあるあて先に送ろう。先着1万名に「鳴電神社参拝記念カード」が通しナンバ入りで贈られるぞ。詳しくは、ゲームに付いている説明書を参照してね。

INFORMATION

『最強羽生将棋』で三段をとって プレゼントをもらおう!!

強羽生将棋」の威力試験モードはトリイしてみたかな? 本当に難



あせらずがんばろう

送り先

〒161
東京都渋谷区千駄ヶ谷2-39-9
(株)日本将棋連盟「最強羽生将棋」係
問い合わせ
☎03-3408-6161

トをするキャンペーンを実施中。というキャンペーンかというゲーム中の威力試験モードをプレイし、上級試験で三段を取る。この試験結果の画面を写真に撮って日本将棋連盟に送ると、特製グッズがもらえるよ。このグッズは送った人全員がもらえるほか、季節によって変わるぞ。このキャンペーンは、特に締め切りをもうけていないのであせらずプレイしてね。

CD VIDEO & BOOK

アンジェリーク外伝〜無限音階〜 音楽集
白鳥の歌 La chanson du cygne

●光栄 / 9月26日発売 / 2200円(込)



CD
CDトランス
無限音階
26曲を収録

月刊ときめきメモリアルNo.3

●キングレコード / 10月2日発売 / 2200円(込)



CD
ラジオ形式をとつ
たドラマCDシリ
ーズ第3弾。片桐
彩子役の川口雅代
の歌などを収録。

NINKU-忍空-⑨ 申ノ巻

●ポニーキャニオン / 発売中 / 4800円(込)



VIDEO
TVアニメビデオ
第9巻。帝国軍
の本拠地に侵入
した。命を賭した
将軍を助ける。

アンジェリーク ~SOIRÉE~

●光栄 / 9月26日発売 / 3000円(込)



CD
「アンジェリーク」
の第2弾。ランディ
役の林延年の歌な
どを収録。

TVシリーズ らんま 1/2 ⑪

●ポニーキャニオン / 10月2日発売 / 2800円(込)



VIDEO
TVアニメビデオ
第17巻。力が弱
くなるソボにお灸
をすえられた乱馬は
八宝斎を倒すこと
を決意した。

鬼神童子ZENKI 全記録
拾遺ノ巻

●ポニーキャニオン / 発売中 / 4800円(込)



VIDEO
TVアニメビデオ
第12巻。超鬼神
の同現現象によつ
て昏睡状態となつ
てしまった千明。
その頃町は...

海のぬし釣り
ハイパーガイドブック

●光栄 / 発売中 / 1200円(込)



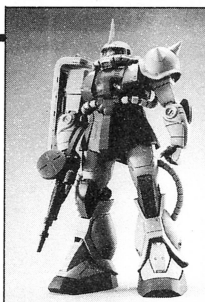
BOOK
防波堤など全部で
フステージの攻略
方法や釣り具テ
タ、海のぬしを
追いかける4人のキ
ャラクタを紹介。

実況パワープロレスリング'96
マッスルボルテージ公式ガイド

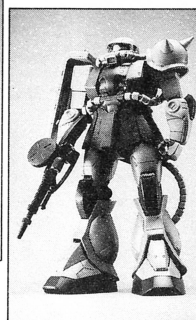
●NTT出版 / 9月21日発売 / 1000円(込)



BOOK
4団体、総勢50人
のキャラクタデー
タや20以上の打撃
関節技などを自在
に操れるように解
説している。



●赤のシャア専用ザク。プ
レゼント枠を見てね



CAMPAIGN

「あなたが欲しいガンダムシリ
ーズプラモデルキャンペーン実施中!!」
緑の量産型ザクだよ
バンダイガンダムプラモデル
のマスターグレードシリーズ累計
販売数50万個突破を記念して「あ
なたが欲しいガンダムシリ
ーズプラモデル」応募要項

「あなたが欲しいガンダムシリ ーズプラモデル」応募要項

応募方法
ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号と
自分の欲しいガンダムプラモデルシリーズの商
品名またはキャラクタ名を記入のうえ、応募先
に送る。
応募先
〒150-88 渋谷郵便局
バンダイ「ガンプラ」プレゼントFM係
締切り
10月21日(月) 当日消印有効

プレゼント

「MS-06F/J量産型
ザク」
3名

「MS-06Sシャア専用
ザク」
2名

あなたが欲しいガンダムシリーズ
「プラモデル」のキャンペーンを実施
中だ。詳しくは、かみを参照し
てハガキで送ろう。抽選で100名の
人に好きなガンダムプラモデルが
当たるよ。締め切りに注意してド
シドシ応募してね。

EVENT

「ふしぎの国のアングエリック」発売
記念体験イベント10月6日開催
光栄がファンサービ
スの一環としてPC-98版「ふ
しぎの国のアングエリック」の発
売記念イベントを、10月6日(日)
午前10時から東京・秋葉原「ヤマ
ギョソフト館」8階イベントフロア
で開催するよ。イベント内容は、
「ふしぎの国のアングエリック」
を自由にプレイできる体験コーナ
ーやミニゲームを使ったゲーム大
会が催される。ほかにもゲームで
使ったセル画などを展示したミニ
ギャラリーもあるんだ。入場は無
料なので遊びに行ってみてね。



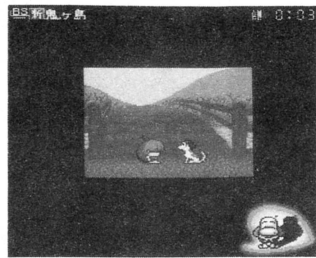
プレゼント希望者は

ファミマガ・ジャーナルR内
のプレゼント(記事の中に募集
要項があるものはそちらへ送
てね)を希望する方は、官製ハ
ガキに郵便番号・住所・氏名・
年齢・職業(学年)・電話番号と
希望商品名を明記の上、〒105 東
京都港区東新橋1-16 T
Mファミマガ64編集部No.7・8
ファミマガジャーナルRプレ
ゼント係まで。プレゼントの応募
は1点につきハガキ1枚が有効
No.7・8のプレゼントの締め切
りは10月17日(必着)です。
なお、雑誌公正競争規約の定
めにより、この懸賞に当選され
た方は、この号のほかの懸賞に
当選できない場合があります。
賞品の発送は発売日などの都
合上、当選発表後1〜2カ月か
かる場合もあります。ジャナ
ル内のプレゼントは商品の発送
をもって発表にかえさせていた
だきます。

9月22日～10月19日情報号

サテビューステーション

10月の音声連動番組は、ディスクシステムで好評だったアドベンチャーゲームの『新・鬼ヶ島』が、オリジナルシナリオで登場だっ！



02～3分で原作がわかる「いったいさん」（声優：永井一郎氏）の紙芝居だ

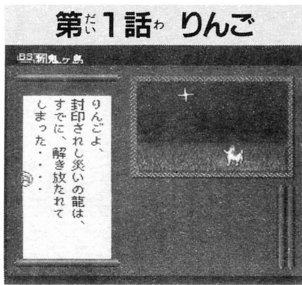
**昔話をベースにした
アドベンチャーゲーム**
その昔、ディスクシステムで好評の『新・鬼ヶ島』が音声連動番組に登場するぞ。このゲームは、いくつもの日本の昔話をミックスしたアドベンチャーゲームなのだ。放送日程は9/29～10/25の間で、放送時間は18:00～19:00。一週間に一話放送で、各話三章仕立ての一時番組組となっている。



01 第3話 おはな

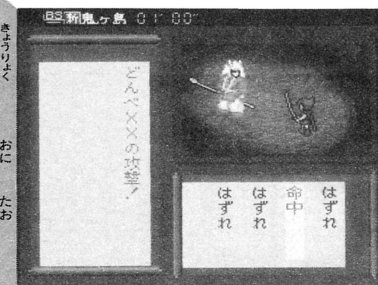


02 第2話 まつのすけ



03 第1話 りんご

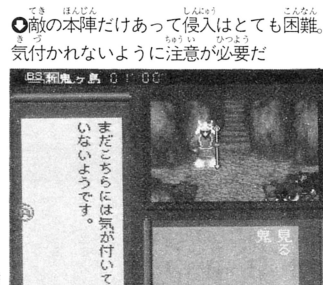
原作を知らない人でも楽しめる書き下ろし物語
各章の構成は、ディスク版のストーリーを語ってくれる「紙芝居」プレイヤーがコマンドを選択して謎を解くアドベンチャーパート、自分の行動をチェックすることのできる「あらすじ」がある。この三つを十分活用して進んでいくのだ。第一話の主人公は犬、第二話は狼というように、原作では話のなかつた部分が明らかになるので、新・鬼ヶ島ファンは必見だ。



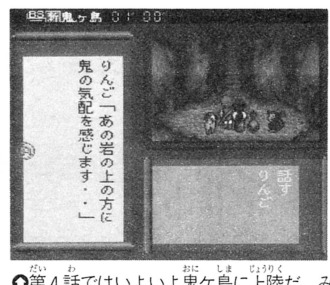
04 ランダムに移動するカーソルを止めて攻撃だ



05 移動は十字ボタンに対応している。右ボタンを押すだけで右に移動するのだ



06 敵の本陣だけあって侵入はとても困難。気付かれないように注意が必要だ



07 第4話ではいよいよ鬼ヶ島に上陸だ。みんなそろっているのて強い

	9月22日～9月28日	9月29日～10月5日	10月6日～10月12日	10月13日～10月19日
12	00 オメガニックストーン お気楽講座	00 ダビスタ96対応データ新 ダビスタ96対応データ再	00 ダビスタ96対応データ新 ダビスタ96対応データ再	00 ダビスタ96対応データ新 ダビスタ96対応データ再
13	00 アクトレイザー スーパーボンバーマン2	00 RPGツクール2対応 龍馬でゆく・前編	00 RPGツクール2対応 龍馬でゆく・前編	00 RPGツクール2対応 龍馬でゆく・前編
14	00 キッドクラウンのクレイジーチェイス スーパーファイヤープロレスリング	00 スーパー桃太郎電鉄II セブtentリオン	00 超魔界大戦どらぼつちゃん スーパー桃太郎電鉄II	00 初段 森田将棋 超魔界大戦どらぼつちゃん
15	00 アクトレイザー スーパーボンバーマン2	00 初段 森田将棋 超魔界大戦どらぼつちゃん	00 セブtentリオン 初段 森田将棋	00 スーパー桃太郎電鉄II セブtentリオン
16	00 つり太郎 スーパーフォーメーションサッカー	00 スーパーファイヤープロレスリング アクトレイザー	00 キッドクラウンのクレイジーチェイス スーパーファイヤープロレスリング	00 スーパーボンバーマン2 キッドクラウンのクレイジーチェイス
17	00 BSスプリガンパワード 第4話 ※日曜のみ、00から裕木奈江のGE-MUの 壺、20からゲーム虎の超大穴	00 BS SimCity 街作り大会 第1話 ※日曜のみ、00から裕木奈江のGE-MUの 壺、20からゲーム虎の超大穴	00 BS SimCity 街作り大会 第2話 ※日曜のみ、00から裕木奈江のGE-MUの 壺、20からゲーム虎の超大穴	00 BS SimCity 街作り大会 第3話 ※日曜のみ、00から裕木奈江のGE-MUの 壺、20からゲーム虎の超大穴
18	00 BS牧場物語 第4話 ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会	00 BS新・鬼ヶ島 第1話 ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会	00 BS新・鬼ヶ島 第2話 ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会	00 BS新・鬼ヶ島 第4話 ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会
19	00 キッドクラウンのクレイジーチェイス スーパーファイヤープロレスリング	00 スーパー桃太郎電鉄II セブtentリオン	00 超魔界大戦どらぼつちゃん スーパー桃太郎電鉄II	00 初段 森田将棋 超魔界大戦どらぼつちゃん
20	00 アクトレイザー スーパーボンバーマン2	00 初段 森田将棋 超魔界大戦どらぼつちゃん	00 セブtentリオン 初段 森田将棋	00 スーパー桃太郎電鉄II セブtentリオン
21	00 キッドクラウンのクレイジーチェイス スーパーファイヤープロレスリング	00 スーパー桃太郎電鉄II セブtentリオン	00 超魔界大戦どらぼつちゃん スーパー桃太郎電鉄II	00 初段 森田将棋 超魔界大戦どらぼつちゃん
22	00 オメガニックストーン お気楽講座	00 ダビスタ96対応データ新 ダビスタ96対応データ再	00 ダビスタ96対応データ新 ダビスタ96対応データ再	00 ダビスタ96対応データ新 ダビスタ96対応データ再
23	00 ソウルプレイヤー 第切草	00 RPGツクール2対応 龍馬でゆく・前編	00 RPGツクール2対応 龍馬でゆく・前編	00 RPGツクール2対応 龍馬でゆく・前編
01	00 オメガニックストーン	00 スーパーボンバーマン2	00 アクトレイザー	00 スーパーファイヤープロレスリング

※この期間は、「食」のため放送休止となります。10/19のみ、0:30からアクトレイザー、1:00から伊集院光の怪電波発信基地が放送されます。

サテビューに
興味を持った人は

※スーパーファミコン放送を受信するために必要な
「サテビューセンター」にお問い合わせ下さい。
電話番号は

東京03-5500-0800
大阪06-3000-0800

データ放送
「食」について

10/18までの深夜0:30以降は「食」期間なので、電波が届かない。同日再放送はないので注意。

パーフェクト

PERFECT ナビゲーション

ジェットスキーを^も猛スピードでカット飛
ばす、爽快感^{そうかいかん}たっぷりの『ウェーブ
レース64』。チャンピオンシップ以下すべ
てのモードを網羅^{もうら}した、読後スッキリ
てのモードを網羅^{もうら}した、読後スッキリ
「さわやか攻略」でライド・オン!

あらゆるモードの
全ラウンドを完全掲載!!
限界のライディングを極める!!

WAVE RACE 64

TM

Kawasaki **JETSKI**

ウェーブレース64
カワサキ ジェットスキー

N64 レース
64M

バックアップ(最大1)
最大2人同時プレイ可
コントローラバック

©NINTENDO 「ジェットスキー」は川崎重工業株の登録商標です

任天堂 9月27日発売予定 9800円

ゲーム SYSTEM

CHAPTER:1 WAVE RACE

Kawasaki JETSKI

コースの攻略にかかる前に、コントローラ操作を中心にシステムまわりをチェック。今回初めて読む人はよく見ておいてネ

基本 ゲームシステム



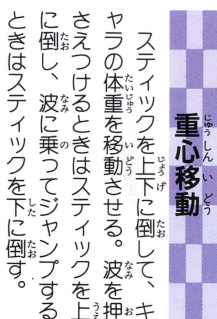
①マシンを手足のように操る快感を味わおう



①コントローラ操作さえ慣れれば、こんなコトだって簡単にできちゃう



①スティックを上(前)に倒すと前(下)に倒すと後ろに重心移動(ちよつとやりすぎ)



①ただ走らせるだけなら片手でラクラク

アクセルは、AボタンとZトリガーの2つに対応している。どちらを使用してもいいのだが、ほかのボタンを使用するときのことを考えると、Aボタンをアクセルにするのが良いだろう。

マシンの基本的な動きをマスター
走る、曲がるといったジェットスキー操縦の基本を解説しよう。ここで解説しているテクニックは、



①空中で向きを変えて、着地と同時にその方向へ走りだす



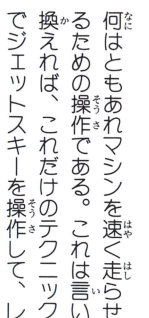
①まるでマモラ乗り(知らないか)のような態勢で急旋回



①スティックの倒し加減で、ターンの半径が変わるよ

ハンドル操作は3Dスティックを左右に倒した深さで変化させる。さらに、斜め下に倒すと、急旋回のフイックターンになる。また、ジャンプ中にハンドルをきつておくと、着水後すぐに方向転換ができる。空中ターニングが出来る。

ハンドル
何はともあれマシンを速く走らせるための操作である。これは言い換えれば、これだけのテクニックでジェットスキーを操作して、レースにチャレンジしていくということ。どんなコースにも対処できるようにマスターしておこう。



①離れた視点の方が、視界は広がる

視点とは直接関係ないが、Cボタンユニットで、視点の調節をすることが出来る。上下のボタンで視点、左右で背景の傾きのON/OFFの切り換えだ。



①ジャンプを低く抑えたりするのに便利



①マシンをスライドさせてターンする使い方が難しいぞ

ちよつとイキなテクニク
プッシュ走法とスリップ走法は、マシンを安定させ、より速く走らせるためのテクニック。特に、3Dスティックを上(前)に倒さなくても水面を押さえつけられるプッシュ走法は、波の荒いコースを走るときに必須テクニックだ。

ループ

操作: ジャンプ台で



縦方向に回転する。ジャンプの角度などによって、ナメやヨコ向きのロールをキメることもできる



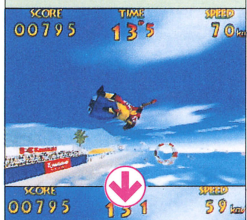
ツイスト

操作: ジャンプ台で



(逆もあり)

ジャンプに高さがないと成功しづらい。キレイにきまるとかなりイカス



サブマリン

操作: ジャンプ台で



ハイジャンプ操作のあと、すぐさまスティックを上(逆も可)に倒すとご覧のとおり。見事に潜ってますねー

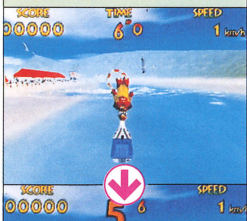


サマーソルト

操作: スタンディング中に



スタンディングの状態から、スティックを下へすばやく「チョンツ」。クルッとバク宙するぞ



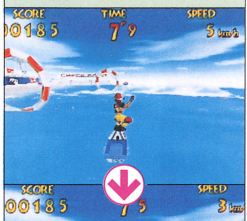
スタンディング

操作: アクセルOFF中に



(反時計回りに1回転)

ハンドルを目一杯立ててマシン上部に立つ。見た目がちょっとコッケーだ



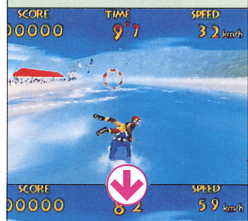
バックワード

操作: アクセルOFF中に



(時計回りに1回転)

文字通り後ろ向きになる技。ちゃんと顔が後ろを向いているのが分かる

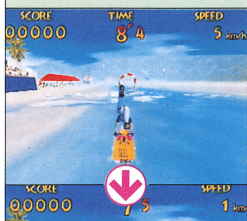


ハンドスタンド

操作: アクセルOFF中に



ハンドルを支点に逆立ちをする。このままジャンプすると吹っ飛ばされてしまうので注意

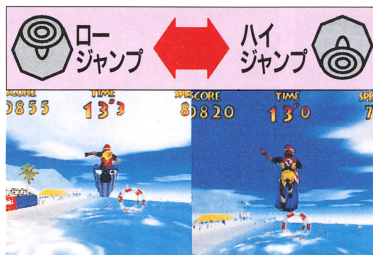
3Dスティックで
アクロバットをキメる

ここから説明するテクニックは、スピードよりもアクロバティックな技を競う、スコアアタックモード

ジャンプ系の技

ゲーム中に「ジャンプ」する状況になるのは、コースに設置されたジャンプ台と、高い波に乗ったとき。ジャンプは3Dスティックによって、飛距離と高さをコントロールすることができ。

ジャンプ中のアクロバット技は3つ。スコアアタックでスコアを稼ぐために、必ずマスターしよう。ちなみに、波でジャンプしたときでも技を出せる場合があるぞ。



よく使うのはロージャンプ。また、ロージャンプはBボタンでも代用できたりします

アクセル・オフ系の技

アクロバット技には、ジャンプ技のほか、俗に「小技」と呼ばれる(というより編集者部で勝手に呼んでいる)水面上で出す技が4つある。これらの技の特徴は、いったんアクセルを放した状態でないと出せないコト。また、技を出したまま走行できちゃうところだ。これは、ゴール時のパフォーマンス、2Pバトルでの挑発にもってこい。

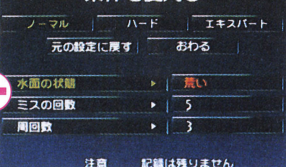
ホールドして
走行OK

〇〇ホールド中は、
↑↓または←→
(技による)でしか
移動できない。でも
楽しいよネ

〇いつもは静かなはずの湖面が、こんなに波うちやっちゃってマア、って感じ



条件を変える



〇水面の状態は「オリジナル」「静か」「荒い」の3つ。荒いにしてみると

波の状態を変更

〇コントローラパックを持って自慢しににいけ

オプションで
こんなコト

オプションモードでは、データのセーブやサウンドの変更、状況の変更などができる。状況とは、波の状態などのこと。変更しないかぎり、コースは毎回同じ状況なんだよ。

ぜん ぜん ちが
全然違うぞ



〇〇こんな狭い通路は、ハンドリング性能が試される。マシン選択の違いで、走りやすさの点で大きな差が出てきてしまうのだ

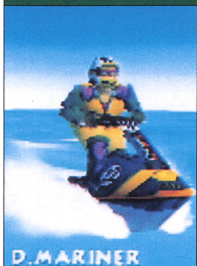
4台のマシンはそれぞれ「ダッシュ力がある」「ハンドリングがグイッ」など性能が違う。そのへんは、グラフィックにまもってあるので、参考にしてマシンを選ぶ。



このゲームはただ走るだけではなく、楽しい「レース」というからには勝ちたい。そこで重要になってくるのが、ここで紹介するマシン選びとカスタムなのだ。



Daivid Mariner デイビッド・マリナー(通称)



速い。が、ハンドリングは、次に紹介するカスタムでハンドリングをライトに

マシンデータ	チェック項目	能力の高さ
	ハンドルの切れ	
	滑りやすさ	
	衝突安定性	
	最高速度	
	加速性能	
	タイプ	上級者向き

Miles Jeter マイルス・ジェッター



とにかくハンドリングがグイッ。初めは扱いづらいが、急カーブを苦にしないので慣れると便利。

マシンデータ	チェック項目	能力の高さ
	ハンドルの切れ	
	滑りやすさ	
	衝突安定性	
	最高速度	
	加速性能	
	タイプ	中～上級者向き

Ayumi Stewart アユミ・スチュワート



ハンドリングがきれやすく、ダッシュ力抜群。マシンコントロールがしやすいのでビギナーに最適だ。

マシンデータ	チェック項目	能力の高さ
	ハンドルの切れ	
	滑りやすさ	
	衝突安定性	
	最高速度	
	加速性能	
	タイプ	初心者向き

Ryota Hayami 速水 涼太



下のグラフィックでも分かるが、すべての面で平均的なマシンだ。どんなコースにもある程度順応する。

マシンデータ	チェック項目	能力の高さ
	ハンドルの切れ	
	滑りやすさ	
	衝突安定性	
	最高速度	
	加速性能	
	タイプ	オールマイティ

ライト

スティックをちょっと倒しただけで曲がるようになる

ハンドリング

スティックの倒し加減に対するマシンの曲がりくねり

ヘビー

右に行くほど、スティックを大きく倒さないと曲がれない

ダッシュ

すばやく加速するが、最高速度が低くなってしまう

エンジン

マシンの最高速度と、それに達するまでの時間に関係する

トップスピード

加速はゆっくりだが、最高速度が高くなる

スリップ

最高速度は高くなるが、ターンでスリップしやすくなる

グリップ

水の抵抗の受けやすさの調整。いろいろな要素に関係する

グリップ

ターンでマシンがスリップしにくくなる。最高速度は低い

全部で12段階



〇びみよ～なセッティングができる

マシンの性能は、ある程度プレイヤーが手を加えることができる。カスタムできる項目は「ハンドリング」「エンジン」「グリップ」の3つで、それぞれ12段階におよぶ細かいセッティングが可能だ。カスタムによって、マシンの性格はかなり変わる。これで自分の理想のマシンを作ってみては?

3つの要素と煮つめるセッティング

ちよい おさえぎみに



〇〇カーブなら無敵のセッティング。こんな杭ナンカス～スイ (ただし、操作に慣れればの話)。コーナーも安定するぞ



「どんなカーブもスイスイ曲がるマシンが欲しい」というならコレ。ただし、マイルスはノーマルでも十分ハンドリングが軽いのでほとんど。また、ハンドリングの軽さはスコアアタックでも威力を発揮するぞ。

こんな感じ



〇〇グリップを少なくすると、それだけスピードも乗る。そのぶん、マシンコントロールはかなり難しくなるが



とにかく速けりゃいい人はそれで極端な例を2つほどあげてみよう。まず、「とにかく速いマシン」という人はこのカスタム。デフォルトのハンドリングが最低なので、ハンドリングのセッティングはライト一杯にしておこう。

チャンピオン シップ

MISS ● X X X X

POWER

MAX POWER

チャンピオンシップ
競技上のルールを
覚えよう

ポイントを稼いで
先のクラウドへ

ルーツブイを
クリアせよ！

さいこうそくの
最高速が伸びる

TIME 15'816 LAPS 4 1 SPEED 95 km/h

MAX POWER

ちなみにタイミング良くアクセルオンでロケットスタートか

チャンピオンシップ コースナビゲーション

ノーマルクラス

Round 1 ~ Round 6



アクセルを離して、スティックをぐるぐる回す。イールカを追っかけるうちに操作方法をマスター

全6のラウンドを競うノーマルクラスでは、障害物は少なく、ルートフィの位置もやさしく設定されている。ライバルマシンもあまり速くない。さらに、ノーマルクラスのみに、自由に走れるウォーミングアップモードがあるので、コーナーリングの感覚とかをつかんでおくようにしよう。初めての人は一度やっておくのがベストだ。



ノーマルクラス 第1ラウンド

オーバルコースの2カ所のカーブに注意



○シグナルが青と同時にアクセル。うまくロケットスタートをキメろノ

最初のステージなのでほとんど直線で走れる。障害物もなく、波もおだやかなので、楽勝のハズ。まわりの風景を楽しむ余裕も十分ある。ただ、カーブは結構キツイ。つくりになつていたりするので、注意して曲がるようにしよう。

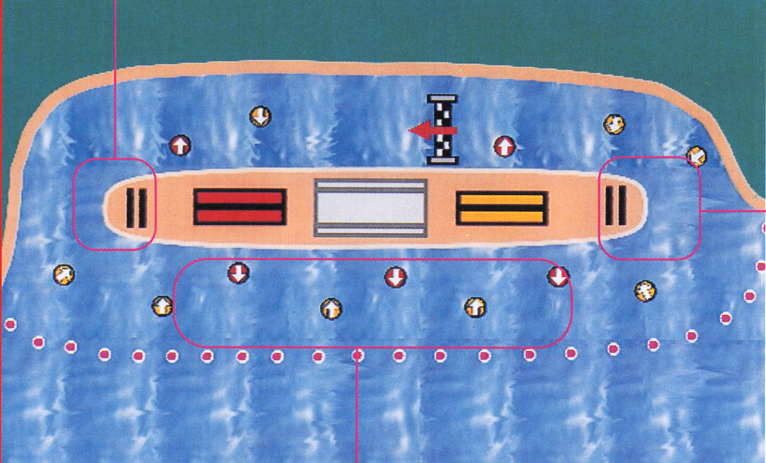
①砂浜に乗り上げるな

カーブを曲がるときに、3Dスティックを一気に倒してしまうと砂浜に乗り上げてしまう。慣れていない人は2回にわけてたおすのがオススメだ。ここでスピードダウンしてしまうとかなりイタイ。



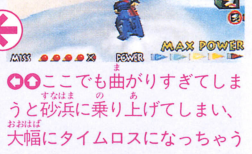
○乗り上げると大幅に遅れてしまう。絶対ミスのな

サンデーパーチコースガイド



③インから追い越せ

このカーブではライバルマシンがアウトを走っていくので、コースをイン寄りに取ろう。ただ、このカーブでも砂浜に乗り上げてしまう可能性があるの、注意して曲がるようにせよ。



○ここでも曲がりすぎてしまうと砂浜に乗り上げてしまい、大幅にタイムロスになっちゃう

②直線的にブイをクリア

このポイントでは、ヘタにくねくね曲がってコースブイをクリアするよりも、直線的に走ってしまったほうがミスの確率は低いし、速く走ることができるのだ。ライバルマシンとの衝突にだけは注意しておこう。



○できるだけ3Dスティックを使わずに突っ飛ばすように

このコースからジャンプ台が登場。アクロバットをするくらい余裕をもとう



夕焼けがとてもキレイなこのコースは、難易度はそれほど高くない。パイの位置を覚えてしまおう。ほとんど直線的なコースで、ジャンプ台があるため、慣れないうちはうまく跳べない。着水のときバランスを取って、うまく水面に降りよう。アクロバットはしない方が速いのだが、慣れてきたらやってみるのもイカも。友だちとかが見ているときは、魅せるプレイでカッコよくキメよう。

ノーマルクラス 第2ラウンド

クリスタル 2

ジャンプ台もある 直線的なスピードコース

③最終ラップはショートカット

このポイントには、けっこうイジワルな位置にルートパイがあるので、壁に激突の可能性がある。3周めでパイを無視できる状態なら、ムリにパイをクリアしないでショートカットした方が安全だ。ラップタイムもちぎめられるしね。



①いつもはこのパイを通過するのだが...

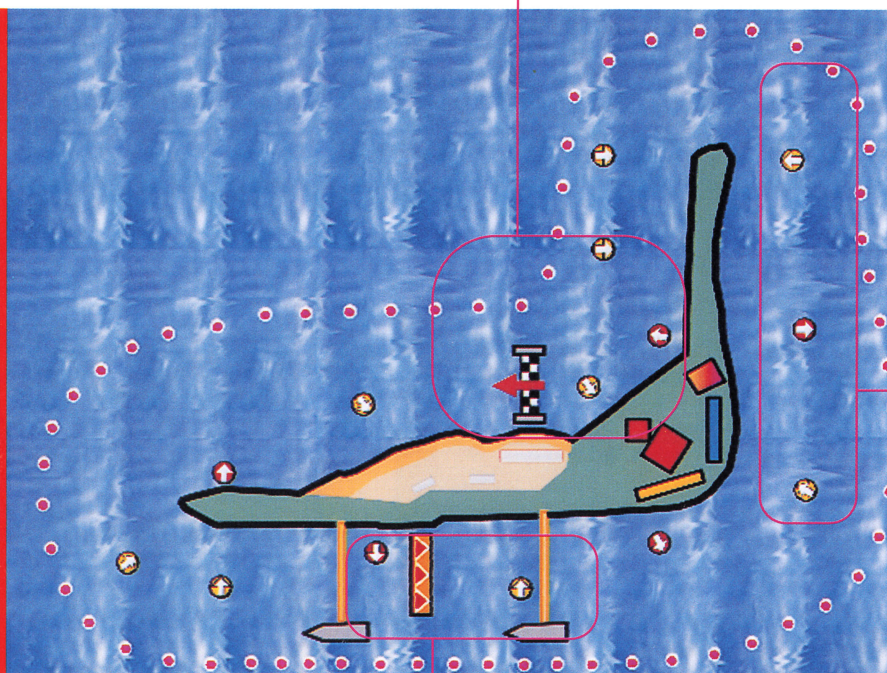


②パワーダウンするがかわすスズメ!



③ショートカットのおかげで1位になった

サンセットベイコースガイド



②リスミカルにハンドルをきれ

ジグザグに進んでルートパイをクリアしよう。うまく走るコツは、3Dスティックをちょんちょんとリスミカルに、軽く倒すのだ。ここでも注意すべきことは、ライバルマシンとの衝突だろう。衝突してスピードダウンは避けたい。



の順番に

右左

みぎひだり

の順番に

右左

みぎひだり

の順番に

右左

みぎひだり

①ジャンプ台にまっすぐ進入

ジャンプ台の直後にパイがあるので少し左からジャンプしよう。ジャンプ台への突入角度は垂直にして、できるだけブレないように。空中でのバランスも重要になる。バランスが悪いとかなりのタイムロスになるので注意しよう。



①もし、パイからズレてしまっていたら...



②もし、パイからズレてしまっていたら...



③うまく体勢を整えて着水にそなえよう

お先まっ白!!



このコースの最初は霧に包まれていて、とても見通しが悪い。障害物などにぶつからないように注意しよう。とくに、水草を踏んでしまうとスピードダウンしてしまうぞ。レースの途中から霧が晴れて、水面に映るすばらしい風景が視界に出現。きつと感動するハスだ。このステージくらいからライバルマシンも手強くなってくるので、ミスを少なくしていこう。

ノーマルクラス 第3ラウンド

4

白い霧に包まれた 視界不良の難コース

①小島は迂回が早道

実は、この小島は迂回してしまっただけがタイムを短縮できるのだ。強引にこの島の上を通ってショートカットしようとする、スピードダウンしてかなりのタイムロスになってしまいます。左右の迂回コースを選ぼう。



○迂回の道は2種類あるが、右側の方が少し広くないのでオススメだ



○スピードが下がってしまうので、なるべくなら小島には乗らないように

③杭地帯の右側を抜けろ

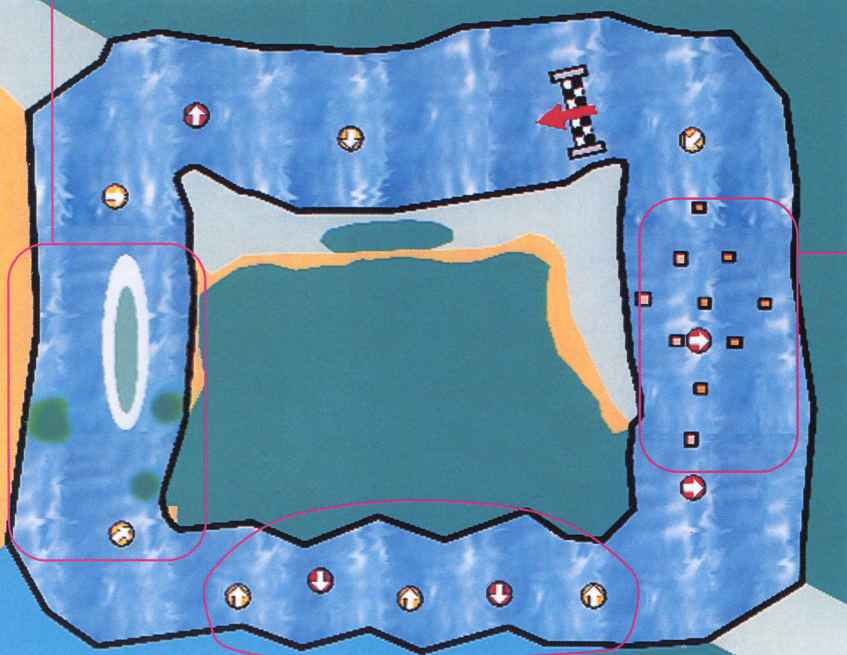
この杭のたくさんある地帯は、無理をして真ん中を突っ切ろうとすると、まずクラッシュしてしまう。ここは、右側を大きく迂回するコースを走るようにしよう。タイムにそれほど差はないし、安定した走りができるので、初心者はまずこのルートで走ろう。確実に杭の地帯を駆け抜けられる人以外は、無難に回避してしまっただけがクリアしやすいだろう。

○わざわざ危険を冒してブイの近くを、杭地帯に激突してタイムロスよりも…



○杭地帯を大きく回避してしまうほうが速い

ミルクレークコースガイド



②スラロームはリズムよく

このポイントのルートブイは、ジグザグに配置してある。リズムカルにクリアしよう。大きく曲がりすぎてしまい、ブイを見失ってしまわないように注意が必要。霧が濃いので、ライバルマシンとの衝突には十分警戒して走ろう。



○ルートブイの少し手前でハンドルをきろう



○タイミングよくカーブをクリアしよう!



3Dスティックを左右に

最終コーナーではBボタンでマシンを押しさえならうねる波を乗りきれ



曇り空がどんよりと広がるちよつと暗い雰囲気のコース。フォーテレス、すなわち城砦のまわりにはゴミや木箱などの障害物が浮いていて、気を抜いているとぶつかって転覆!! つてことになりかねない。また今までのコースにはあまり波が立っていないかったがこのコースにはかなり波があり、それがコースどりに大きく影響してくる。急カーブもいくつかあるので、より慎重な操作が必要だ。

ノーマルクラス 第4ラウンド

8

連続する大波に ハンドルを取られるな

①波に乗ってショートカット

スタートしてすぐの横に長い障害物は、手前で起こる波を利用して飛び越し可能。連続する波をリズムミカルに飛び越べし。ただし周回数によって波の具合が変わってくるので注意が必要。自信がないときは迂回する勇気も必要だ。



①まずは最初に来る波を軽くジャンプ。②障害物の直前の波でおもいきりハイジャンプ。そしてガッツポーズ



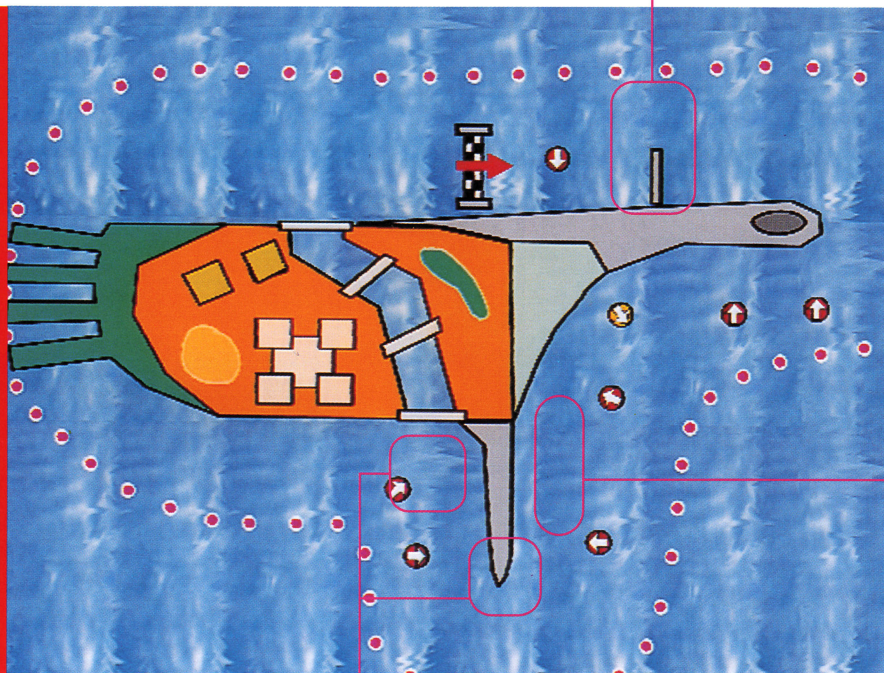
①まずは最初に来る波を軽くジャンプ。②障害物の直前の波でおもいきりハイジャンプ。そしてガッツポーズ



③ああ、飛距離が足りなかったみたい...

失敗もあり!!

マリンフォートレスコースガイド



②木箱も立派な障害物だ!!

コース内に木箱が浮いているところがあるが、これを甘く見てはいけぬ。この木箱に当たるとしっかりとけはじき飛ばされてしまうからだ。特にスピードに乗っているとかなり手痛いミスとなつて、そのあとに大きくひびいてくる。木箱の配置を頭に入れてパイをクリアしていけ。



③スレスレの所をすり抜け。アブナイ、アブナイ

③クイックターン急転回

この辺りのカーブはクイックターンを使ってうまく曲がろう。パイの位置を考えるとそれが一番であろう。ここでパイをミスすると、最終コーナーとゴール前のストレートのトップスピードに影響するのでミスは痛い。



①まずはヘアピンの所でスティックを右斜め下に入れてクイックターンだ



②クイックターンを決めたあととパイもきちんとクリアしてゆこう

○タンカーを尻目にドックへと入っていく。入口はとても狭い。気を付けろ。



巨大なタンカーが停泊している港のドック、あちこちに鉄骨の柱が立ち並び風景「安主第一」の看板なんかも目に入る工事現場のようなコースだ。今まで雄大な自然の中を走ってたのとは違い、人工建築物に囲まれた狭い通路などもこのコースの特徴となっている。鉄骨やドラムカンなどの障害物も多く配置されているため、3Dスティックでのハンドルさばきもさらにシビアになってくる。

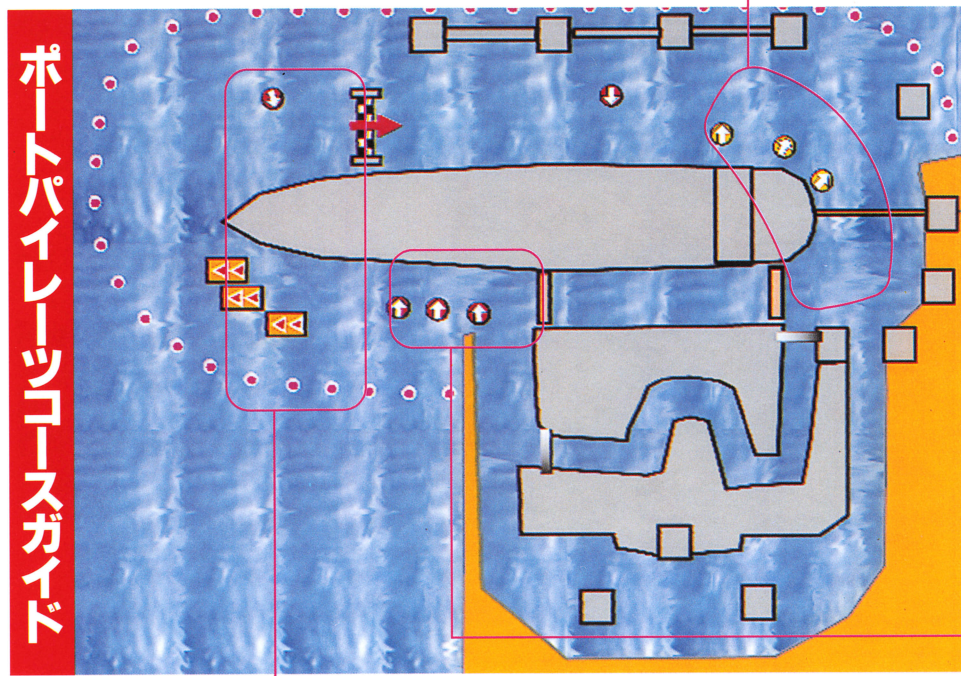
ノーマルクラス 第5ラウンド

巨大タンカーが壁となるドックの中を疾走!!

①パイと障害物の右カーブ
第1コーナーの左側にはドラムカンが並べられており、うっかりぶつかるといきなり出遅れてしまう。右側に並んだパイを目安としてゆるやかに曲がればうまく曲がれる。そのあとの通路は狭いので注意。



②クイックターンで直角に曲がれ
ドックの中の狭いコースを通り抜けるとタンカーが見えてくる。そこは左側にパイが並べられており、すべてをクリアするためにはタンカー直前でのクイックターンが必須。曲がりすぎは禁物だ。



曲がりすぎるな!!
○曲がりすぎるとパイを逃してしまうぞ

③ジャンプ台は使わない
最終コーナーはタンカーの先端をグルリと回るヘアピンカーブ。カーブの入口にはジャンプ台が並んでいる。ここで飛びとアウトに膨らんでしまうので、タンカーに沿ってジャンプ台との隙間を通るのが最短ルート。



ルートを
確認して進め!!



正確にコースどりをしていないとミスぞ

最終コースは優雅に泳ぐシャチともにもめぐる美しい南国の島、サザンアイランド。しかしその景観とはうらはらに、高うねる波の合間に配置されたパイ、周回ごとに高さの変わる海面、アクロバットが必要となってくるコースどりと難易度は高くなっている。ジェットスキーの操作もより微妙なものが必要されるようになり、景色やシャチをながめる余裕はない。

ノーマルクラス 第6ラウンド

16

周回を重ねると
海面の高さが変化する

①潮位の変化に注意

このコースでは引き潮のため、にラップごとの水位が低くなっていく。それに応じて1周め、2周め、3周めのそれぞれに最適なコースどりや障害物の避け方がある。周回ごとに走り方を変えていかななくてはならない。



潮位が
変わる!!

②マストの間を抜けろ

第1コーナーを曲がるとコースの真ん中にマストの付いた小舟がある。潮位の変化のためラップごとの対処のしかたが重要なポイントとなってくる。この抜け方が次に続くパイをやさしくも難しくも変えてしまうぞ。

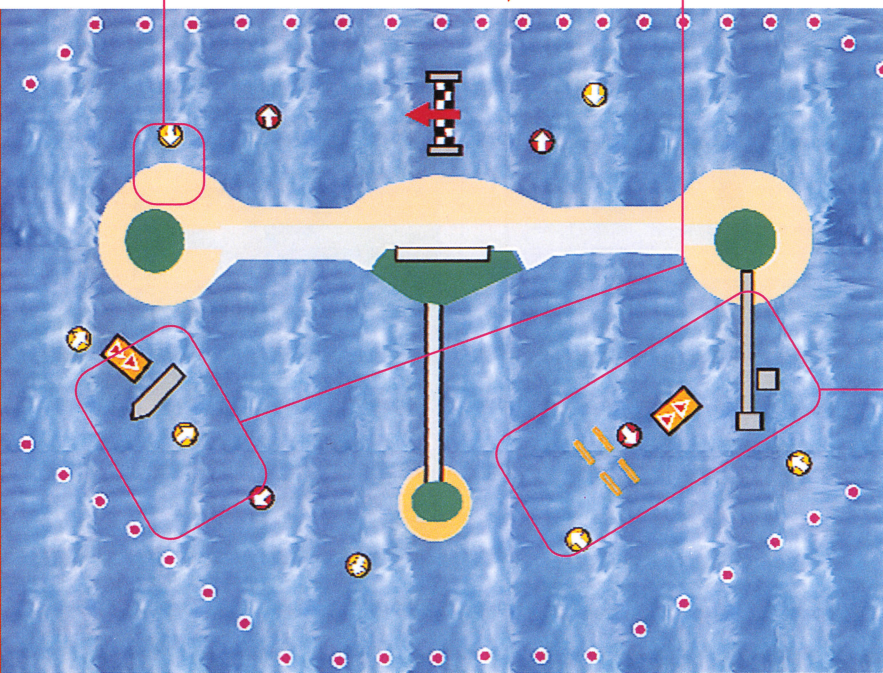


○まだ小舟は水の中にあるので楽に抜けられる

○2周めは軽くジャンプすれば大丈夫ッノ

○かなり水位が下がっているのでもしかり飛ばう

サザンアイランドコースガイド



③サブマリんでショートカット

コース中盤で板が4枚立っているところの先にあるジャンプ台は、1周目しか使えないぞ! しかしここは大きな見せ場だ。垂直にうまくジャンプしてスティックを下、上と入れてそのまま上に入れ続けられればサブマリリン成功。先にある橋を見事にくぐっていきける。あとはパイをクリアしつつゴールまでまっしぐらに進め。

サブマリリン
注意!!



○これより潜行を開始。3Dスティックはしっかり上へ入れておけ



○ただいま橋の下を潜行中。サブマリリンアクションは成功するか?



○2、3周めは潮がひくので潜水しなくても橋の下をくぐればいいのだ



○2、3周めは潮がひくので潜水しなくても橋の下をくぐればいいのだ

チャンピオンシップ コースナビゲーション

ハード クラス

Round 1 ~ Round 7



○ハード（難しい）ラウンドが次々に登場する



○機雷（雷）といっても爆発するわけではない。が、タイムロスはない

ハードクラス

第1ラウンド

2

バックストレートに 障害物が出現!!

しょうがいぶつ しゅつげん

障害物が出現!!

①コーナー後の姿勢を整えろ

このラウンドでは、裏ストレートのクリアが上位入賞のポイントとなる。難所の裏ストレートを直線的に走行するためにも、最初のコーナーの立ち上がりで、コースと平行になるようにマシンの態勢を維持しよう。



○うまくコーナーを曲がれば目の前にルートが開ける

③コーナーの立ち上がり方向を定めろ

最終コーナーもルートバイクリアの流れに乗っての走行になる。コーナークリア後、2つのルートバイをストレートにクリアできるように走行ラインを調整せよ。



○最後の勝負所。インペータでコーナーをクリアしていく。曲がりすぎに注意しよう

○コーナークリア後タイミングよくマシンを立て直せばゴールまで直線的なルートで走行できる



ストレートに
クリア!!

サンディービーチコースガイド

②機雷に触れるな

裏ストレートの後半に突然、機雷が設置されている。といっても間隔に余裕があるので、慎重に操作すれば問題はないだろう。また、うまく波に乗れば機雷の上を通過できるぞ。

○マシンが通過できたタイミングは十分にある



高波を利用!!

○目が眩むような夕日に向かって激走!!
前方ではイルカが飛び跳ねたりする



しだいに帯おびなっていく波なみに注意が必要になり、いよいよこのラウンドから、ハード特有の高波たかなみに翻弄はんろうされることになる。ノーマルではほとんど感じなかった波なみによる操作ミスが頻繁ひんぱんに発生するので注意を怠るな。波なみに対しては、コースのどの辺りへりで、どんな大きさの波なみが、どちらの方向から来るかを頭のなかなかにたたき込んでおこう。前もって予測すればそれだけでも操作ミスの回数はグンと減るぞ。

ハードクラス

第2ラウンド

4

カッコイイ空中ターンが バイクリアの必須テク

③機雷の障害物アリ

ゴール手前の最終コーナーのイン側には、新たに機雷地帯が設置されている。ノーマルクラスのときのように、最終ラップで思いっきりショートカットできなくなる…と思うのはマチガイ。機雷地帯ギリギリをショートカットするだけでも、かなりタイムを短縮できるんだ。

ショートカットも可能



○パワードワンしてしまっただけでショートカットは最終ラップだけに有効

②空中ターンでクリア

ルートバイが直線的に配置され、オマケにマシンを跳ね飛ばすほどの高い波が襲いかかってくる。ルートバイをジグザグにクリアするときに、じつはこの高波を利用する。マシンが波を乗り越えてジャンプしたときに、空中ターンをきめながらバイを順番にクリアしていくんだ。

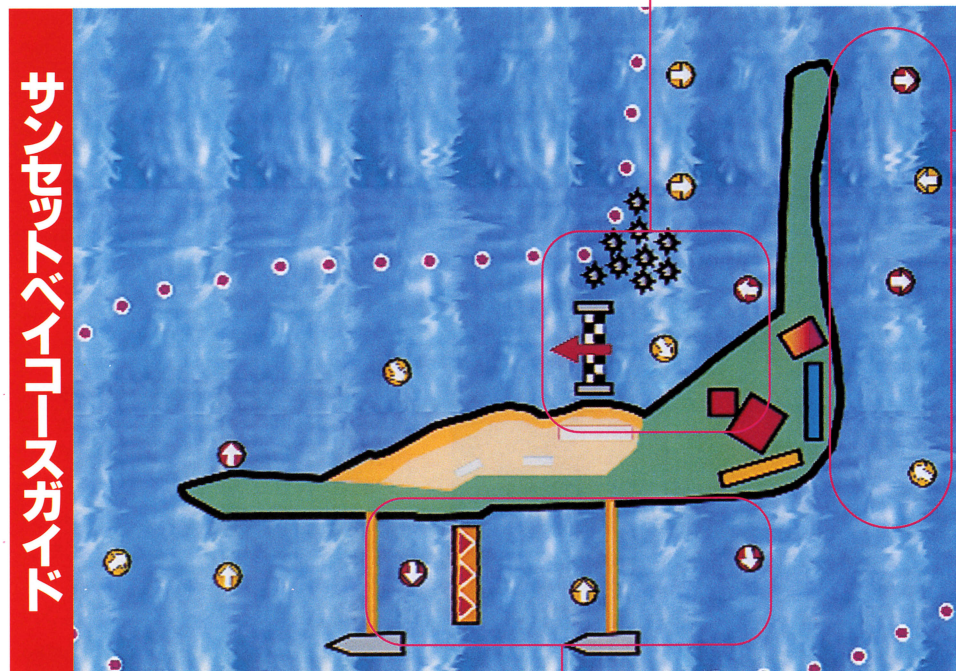


高波を利用

○前方から高波が襲ってきただけ。ウワァオ!!

○高波によるジャンプ中に空中ターンを敢行

サンセットベイコースガイド



①左前方へジャンプせよ

ジャンプ台のクリアは、ノーマルクラスとは異なり、ちょっとした操作が要求される。赤いルートバイがあるため、ジャンプ台は右半分しか使用できない。そのため着水後の黄色いルートバイをクリアするために、ジャンプ台から左斜め前方に飛び出す必要がある。ジャンプ中は空中ターンで次の右ターンの準備をしておこう。



○ジャンプ台の中央にあるルートバイが邪魔



○ジャンプ台の右側から左前方に飛び出せ



○着水後に黄色いバイをクリアするための空中ターン

ハードクラス 第3ラウンド

6

なんかん
2つの難関ルートが
しょうり はいばく わ
勝利と敗北の分かれめ

恐怖の杭めけ!!



ミルキーレイクの難敵は、前方の視界を遮る霧と、高度なテクニツクが必要とされるスラロームと杭地帯につきます。特にハードクラスではノーマルのときのように杭地帯を避けて進むことができないので細心の注意が必要。それ以外は、水面は鏡のように静かだし、それほどきついカーブもなく、ノーマルクラスと変わりのない。

○歩ルートを間違えると杭に接触!!

②杭の間をすりぬけろ

杭地帯の中のルートバイをクリアするときは、直線的に走行するのが鉄則。赤いバイの右を斜めにカットすることさえできれば、進路を変更しなくても黄色いバイをクリアできる。

唯一の直線ルート



○杭地帯の手前にある赤色のルートバイをクリアするときに、ちょっと大回りする

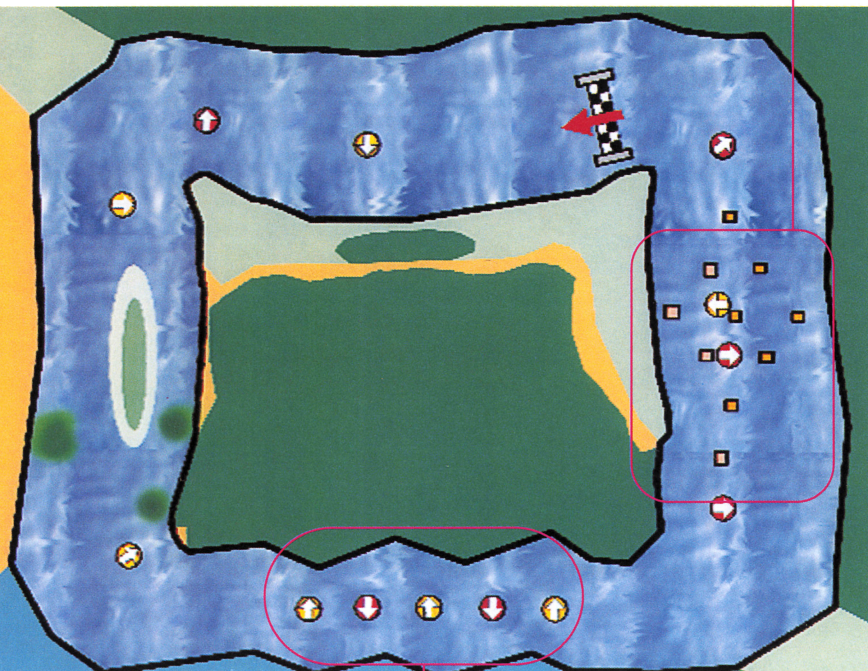


○進路を定めていよいよ杭地帯に突入!!



緊張の瞬間!!

ミルキーレイクコースガイド



○ルートさえ定まれば簡単にクリアできる...

①早め早めにハンドルをきれ

ノーマルクラスと比べて、ルートバイの間隔が4分の3くらいに縮まっている。バイをクリアした瞬間に次のバイのためにハンドルをきっていき。どうしてもクリアできないときは、セッティングでハンドリングをライトに調節してみよう。

リズムがポイント

スラロームスタート



○何事も最初が肝心。曲がりすぎに注意



○最初の1つをクリアしたら後はリズム、リズム。右左に3Dスティックを操作せよ



○クリアが無理だと思ったら潔く諦めよう

コンクリートに囲まれた水路を疾走。水路はショートカットのルートでもある。



ノーマルのときと同じように、スタート直後の堤防は荒い波を利用する。そのあと次々に大きな波がプレイヤーのマシンに襲いかかってくる。そのレベルは、ハードクラスになって一段とパワーアップ!! さらに2周めからはそれまで閉まっていた水門が開き、新たなルートが出現する。1周めと2周め以降ではルートが変化するので注意が必要になる。

ハードクラス

第4ラウンド

インボルト

10

2周めから通れる 水路を見落とすな

②2周めから水路へ

レースの周回数2周めになったら、水門に注意しよう。近づいていくと徐々に水門がせり上がり、新たに狭い水路のルートが出現する。曲がりくねった水路は荒波のオマケまでついたハードなルートだ。水路に沿って曲がって行くときは、波を利用した空中ターンが必須のテクニクになってくる。



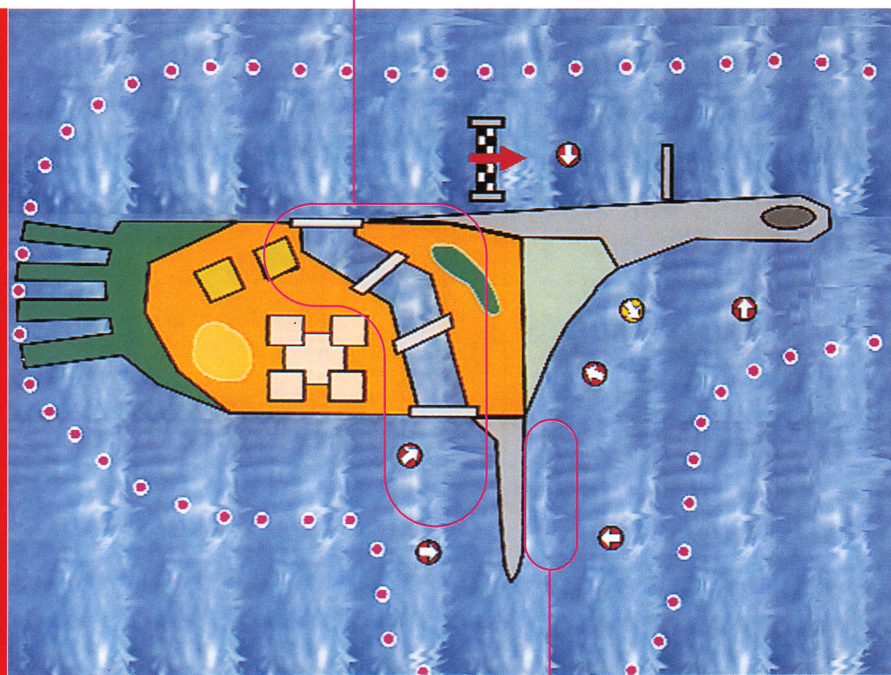
水門が開いたまま。パイをクリアして左に進め



水門が開き、直進ルートが目の前に出現する

水門をくぐれ

マリンフォートレスコースガイド



空中ターン

水路が左に曲がっている

波を利用して空中ターンでカーブをクリア!!

①漂う板に接触するな

波間に漂う木箱に加え、注意して見ないと見落としてしまう板まで漂っている。この障害物地帯をクリアするときは、ノーマルコースでも解説した迂回路が一番安全だ。といってもライバルとの差がないときは、そんな悠長なルートを選んでいられない。中央を直進して波に乗り上げ、ジャンプで板をクリアだ。

クリア法① コースぎりぎりを通る



安全なルートだけだとタイムロス

クリア法② ジャンプでクリア



木箱の間をすり抜けて中央突破!!



波に揺れている板はジャンプでクリア!!

○ライバルたちもショートカットルートは苦手の模様 クラッシュは当たり前！



ハードクラスも終盤に差しかかり、さらにハードなコースセッティングが待ち構えている。第5ラウンドは巨大なタンカーが繋がれているドックを舞台にレースが繰り広げられる。相変わらずの波が高く、道険しいコースに新たに分岐ルートが出現。ノーマルで利用したルートの入口の右に新たなショートカットルートが出現する。トップでのクリアを狙うなら新しいルートを通らないと達成不可能。

ハードクラス

第5ラウンド

14

さいそく

なら

最速うップを狙うなら

ショートカットルート

①2つのルートが出現

ショートカットルートをつりあするときは、コーナー手前でアクセルをオフにして、ターンするときにオンにする忙しい操作が必要。うまくつりあできると2秒以上のタイム短縮が可能になる。

タイム 1'17.46 RANK 2 LAP 3 SPEED 88 km/h

MAX POWER

○タンカーの船尾をグルリと回った先に新たなルートが開いているぞ

タイム 1'21.694 RANK 1 LAP 3 SPEED 66 km/h

MAX POWER

アクセルOFF

タイム 1'22.838 RANK 2 LAP 3 SPEED 70 km/h

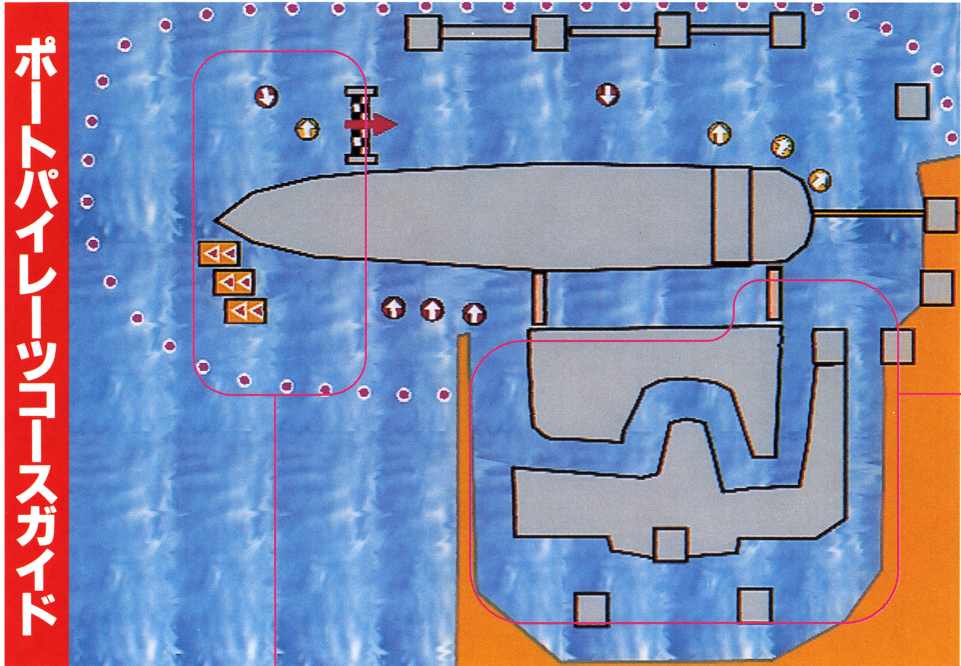
MAX POWER

アクセルON

タイム 1'22.838 RANK 2 LAP 3 SPEED 70 km/h

MAX POWER

〇〇急ぐ必要はない。ゆっくり慎重に走行しよう



検証! これだけのタイム差がある

ショートカット

タイム 1'19.450 RANK 2 LAP 3 SPEED 95 km/h

MAX POWER

通常ルート

タイム 1'21.694 RANK 1 LAP 3 SPEED 66 km/h

MAX POWER

②空中ターンで進路を定めろ

ノーマルクラスのコースレイアウトから、ジャンプ台の配置が変化。ジャンプ台からジャンプするときは、最終ストレートに配置されている2つのルートビのクリアを念頭に置く必要がある。直線的にビをクリアするためには、右斜め前にジャンプしたら、空中ターンで着水後すぐに右ターンが完了するようにしておこう。

タイム 1'30.450 RANK 2 LAP 1 SPEED 106 km/h

MAX POWER

○ジャンプ台の上で右にハンドルを切れ!!

タイム 1'31.072 RANK 2 LAP 1 SPEED 81 km/h

MAX POWER

○右ターンに備えて空中ターンを行うのだ

タイム 1'33.105 RANK 2 LAP 1 SPEED 79 km/h

MAX POWER

○着水後、正面に2つのブイとゴールが見えれば成功

役にファミマガWeekly立つ

週刊TVゲーム総合情報誌

速い情報は欲しいけれど、実際に毎週何を買ったらいいのか…。そんな思いに役に立つ。徹底「お役立ち」主義のTVゲーム総合誌。待ってた人に創刊します。

創刊記念のお便り募集

キミのハガキが創刊号を飾るぞ!

創刊号の誌面を飾りたい! そんなあなたは、創刊号へむけてのメッセージをどんどん送ってください。創刊へのメッセージほかなんでもOK。あなたのハガキが創刊号を飾ります。また、ゲームカタログのタイトルを飾るイラストも募集中。10センチ程度の円形のイラストを描いて送ってください(カラーのみ・彩色は不透明の画材を使用のこと)。優秀作品は、毎週のジャンル別ゲームカタログのタイトルスペースに掲載。RPG、格闘アクション、シミュレーションなど、ゲームジャンルがそれとわかるイラストをお願いします。特定ゲームのキャラクタなどは不可。キャラにこだわらず、ゲームジャンルがわかりやすいものが採用確率が高いですよ。もちろん読者ページへの普通のイラスト投稿もOK。こちらは白黒で描いてね。

応募方法

- 創刊へのメッセージ
 - コーナーを飾るイラスト
 - ゲーム情報誌への不平・不満などを書いて
- 〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM ファミマガWeekly
創刊記念読者ページ係

読者ゲーム評大募集

ゲームについてキミの言いたいことを送れ!

買ったゲームについての感想を伝えたいあなたは、ハガキによる読者ゲーム評で参加! 自分で買ったゲームに対する思いを、ハガキに思いつきりぶつけて欲しい。「ファミマガWeekly」では、そのハガキをもとにゲームの事後評価を販売データ、前人気、そして巷の状況などから徹底分析。そのゲームの結果とこれからを調べます! 9月13日以降に発売のソフトについて(家庭用TVゲーム機であれば、機種は問いません)、感じたこと、思ったこと、良かった点、悪かった点を下の要領でハガキに書いて送ってください。

応募方法

☐	105
東京都港区東新橋1-1-16	
TIM ファミマガWEEKLY	
読者のゲーム評	係
あなたの住所・氏名・年齢 電話番号を書いてください	

おもて

評価するゲーム名・機種名
●良かった点 (そのゲームのいいと思った点を書いてください)
●悪かった点 (そのゲームのよくないと思った点を書いてください)

うら

総合誌出ます。

金曜日の、お役立ち。

『ファミマガ』『サターンFAN』そして

『PS Mag』。機種別専門誌の雄、

TIMからついに!

TVゲームの

総合誌が登場だ。

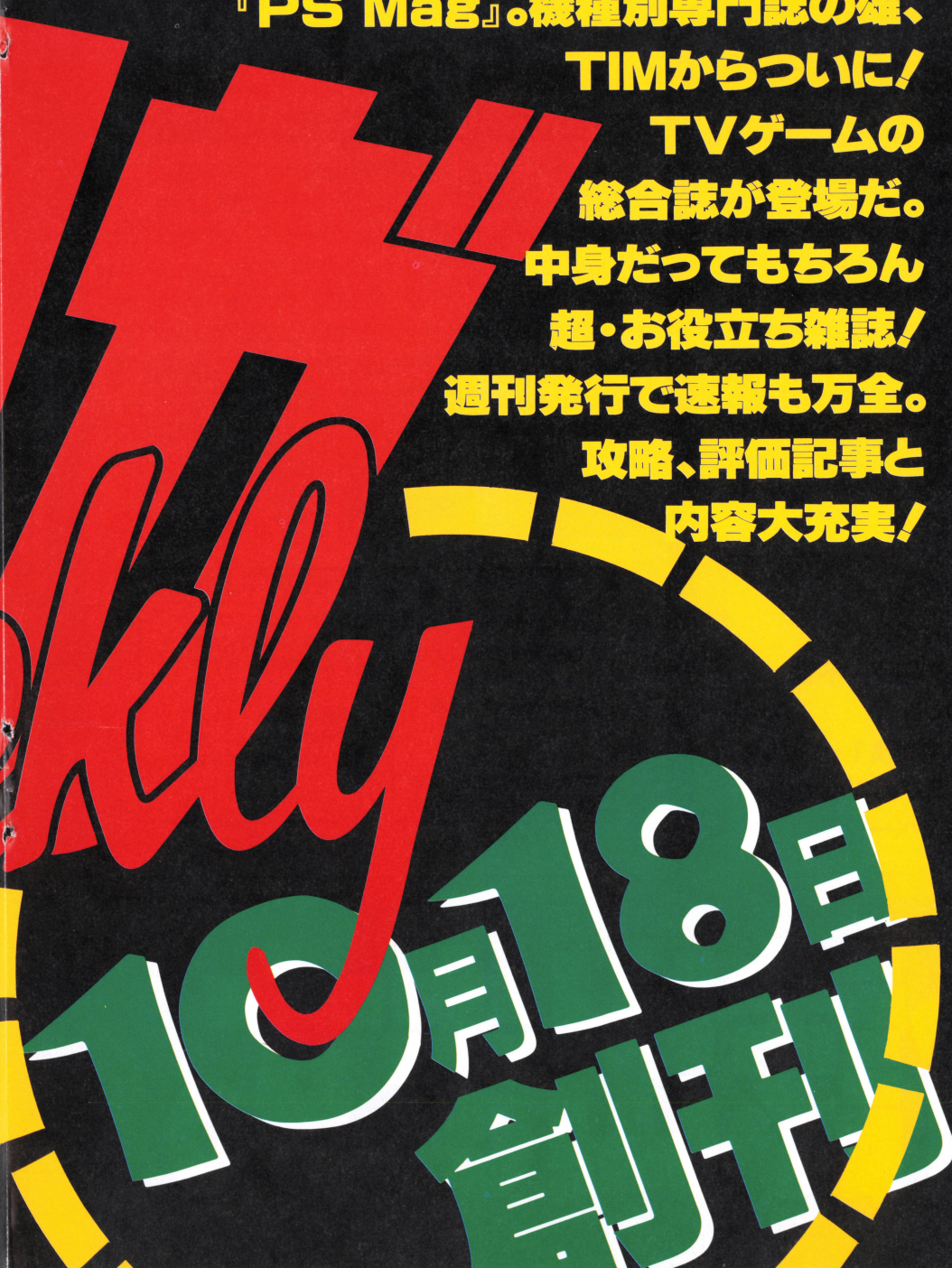
中身だってもちろん

超・お役立ち雑誌!

週刊発行で速報も万全。

攻略、評価記事と

内容大充実!



Tim
TOKUMA SHOTEN
INTERMEDIA INC.

徳間書店インターメディア

毎週

週刊TVゲーム総合情報誌

発売ソフト完全網羅

毎週発売されるからカタログ情報も究極のこだわり。
全ハードの発売ソフトをジャンル別に完全網羅して紹介。

多角的レビュー&信頼データ

クロスレビューはもう古い。モニター採用の多角的
レビューと、大規模調査による店舗売上データを掲載！

情報極厚！特報記事

ゲーム情報主義のTIMだから、週刊でも記事ページは
超極厚。しかも週刊を活かした特報体制で速度ピカイチ。

徹底主義！攻略満載

週刊でも攻略記事は軽んじません。連続攻略から
データ攻略、そして徹底大攻略特集。
万全の体制で臨むから安心。

レビューも変える。

読者 Judgement レビューアー募集!

編集者レビューにまかせておいていいのか!

『ファミマガWeekly』では、新しい「ゲームレビュー」記事として「Fair Judgement」を企画。このレビューでは、いままでのようなクロスレビュー形式でなく、発売前のソフトを一堂に集めてのモニター会を実施。選ばれた読者のみんなに実際にプレイしてもらい、その結果を掲載していきます。そのジャンルが好きな人、そのゲームに興味のある人、そんな人にゲームに触ってもらい、どう思ったかが記事になる。「欲しい人・興味のある人」へ「欲しい人・興味のある人」の感想が届く。評価者と読者がまったく同じ立場になるのです。

編集部では、その場所として「ファミマガLand」を、東京・新木場

に設置。200台を超えるモニタとともに、ゲーム機を揃えました。そして創刊に際して、このレビューに参加してくれる読者を募集しています。綴じ込みのハガキで、応募してください。応募資格は「レビューに協力できる」「土・日を中心とする編集部指定の日」にファミマガLandまで来ることのできる人。応募された人はレビューアーである「ファミマガLand会員」として登録。編集部よりレビューをお願いする際は、その都度ご連絡をさしあげます。

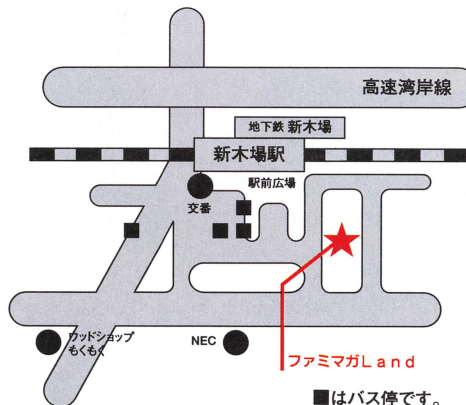
応募方法

- 綴じ込みのハガキに必要事項を書いて応募する
- キミにレビューして欲しいゲームについて
編集部より連絡が行くぞ!
- 当日、右の「ファミマガLand」に集合!
- 現場でモニター用紙に感想を記入。参加するのだ

これが
ファミマガ
Land



東京・新木場ファミマガLandへの道のり



■はバス停です。

- JR(京葉線・武蔵野線)・営団地下鉄(有楽町線)・臨海副都心線/新木場駅下車
- 路線バス
夢01系統 錦糸町(JR)←約35分→新木場駅
(日曜・祝日のみ、毎時1~3本運行)
木11甲系統 東陽町駅(営団地下鉄)←約20分→新木場駅
(毎時3~5本運行)

※駐車場がありませんので、お車でのご来場はご遠慮ください。

ゲーム情報誌が、本当に役に立つ。
買いたいゲームの情報、データ、
それがすべて、わかります。

毎週金曜日のお役立ち

10月18日
創刊

週刊TVゲーム総合情報誌

ファミマガ
Weekly

直角コーナーが多いのでクイックターンのコツを決められるようにしよう



ハードクラスで初めて登場するキャッスルシティは、市街地がレースのコースになっている。夜空にきらめくネオンサインや観客の姿もチラホラと見ることができ、レース中にそんな物を見ている余裕はないよネ。迫り来る壁やジャンプ台にルートを合わせるだけで手一杯のはずだ。4カ所の直角ターンで、ウィットターンを成功させられるかどうか、最初の試練となることだろう。

ハードクラス

第6ラウンド

21

ジャンプ台に乗って 機雷地帯をクリア!!

①ジャンプ失敗で回り道

スタート後いきなりジャンプ台がある。普通に走行すればクリアできるが、運悪くライバルにはじき飛ばされたら、右の迂回路を進もう。時間はかかるが、ジャンプに再チャレンジするよりマシだ。



成功
ジャンプ後のトンネルはちょっと狭め。壁に衝突しないように中央を飛ば



失敗
ジャンプに失敗したら迷わず右のルートを突き進め。先はまだ長いぞ!!

③連続ジャンプ台をクリア

このコースの最後の難所は、幅の狭い2連ジャンプ台のクリアだ。進路さえしっかり定めれば続けてクリアできる。しかし、ジャンプ台に乗り損なったら、機雷地帯やシケインを走行するしかない。

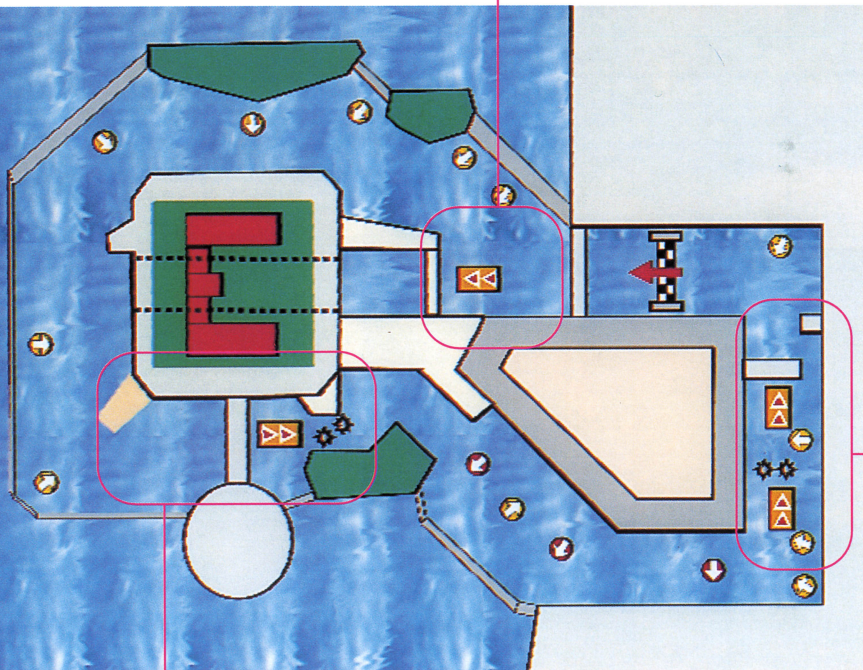
ジャンプ台に乗って



ジャンプ台に乗りそこねたら



キャッスルシティコースガイド



②砂浜をショートカット

トンネルを抜けて直角にカーブした直後に、出っ張った砂浜を回る直角カーブが再び出現。しかし、次のジャンプ台にピタッと進路を合わせるためにはこの砂浜をショートカットするルートが最適なんだ。



成功
砂浜に乗り上げてジャンプしたら、左への空中ターンを敢行せよ



成功
空中ターンが成功すれば、着水後の正面にジャンプ台が見えているはず

○船酔いしてしまいそうな激しい揺れ。まっすぐ進むのはほとんど不可能!!



連続フエーブがプレイヤーのマシンを嵐に漂う木の葉のように揺り動かす。その波も、前から後ろから、はたまた横からと全方向から襲いかかってくる。事実として波に翻弄されるわけだが、ここは頭を切り換えて、走行に波を利用するべし。の気持ちで挑もう。波に乗り上げたときの空中ターンはその最たるもの。また、後ろからの波につまぐ乗ると、サーフィンしているような感覚を味わえるぞ。

ハードクラス

第7ラウンド

28

強風波浪注意報発令!!
大波でバランスを崩すな

①難破船奥のルートバイに注意

最初のコーナーを曲がった直後にある難破船だが、その奥にあるルートバイが、赤色になっていることに注意しよう。ノーマルの時とは色が違っているため、ジャンプや迂回して難破船をクリアするときは、右側からクリアするのが鉄則となる。



〇〇マストの右側をジャンプするのが王道

えっ!? 赤色のバイだ

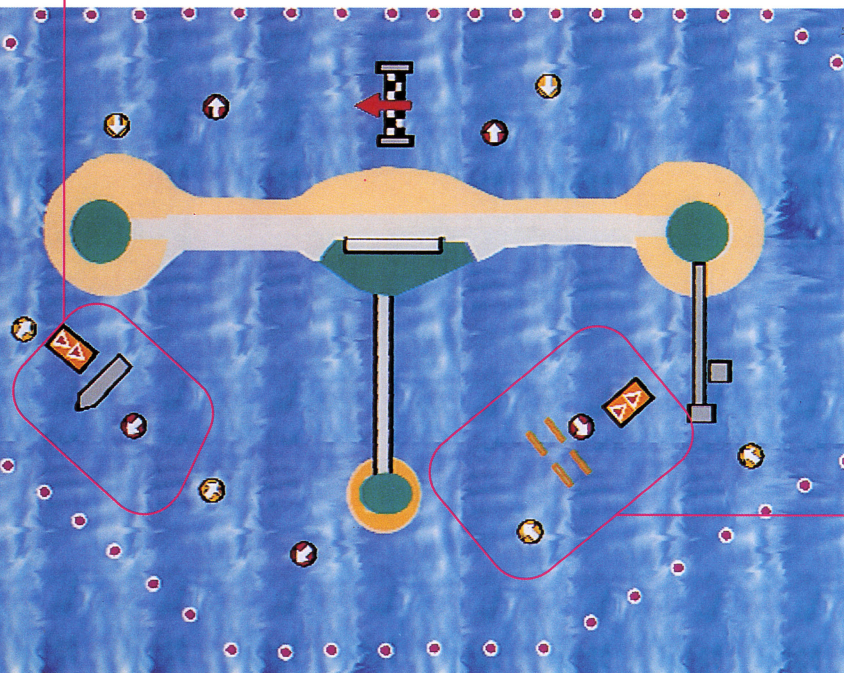


船は右から回り込む



〇船首から回り込むようにクリアせよ

サザンアイランドコースガイド



②大波の看板地帯は迂回!!

栈橋をサブマリンでクリアするために用意されているジャンプ台への進入は、看板地帯を迂回して進もう。看板地帯は特に波が荒いため、直進が極めて難しい。タイムロスにはなるが、看板地帯の手前にあるバイをクリアしたあと、右側をグルッと回れば簡単にジャンプ台に乗れる。

プッシュ走法で対処



〇迂回しても波はアル。プッシュ走法で対処せよ

看板地帯回避ルート



〇看板の手前にある黄色いバイを回って



〇看板地帯の右側を波を切って突き進め



〇左にハンドルをきってジャンプ台へ直進



〇2、3周めはジャンプ台の横を素通り



○このクラスは、クリアするのはおろか、最終ラウンドまでたどり着くだけでも難しいのだ



○ライバルたち、なかでもこのデュープの速さは尋常じゃない

ノーマルとハード、2つのクラスを勝ち抜いてきたライダーだけが、出場を許されるエキスパートクラス。ラウンドは全8ラウンド。クリアポイントがかなりキビシイので、このクラスをクリアするためには、最低でも1位を3回以上取っておかないと難しいぞ。

ルートブイの配置や波の高さなど、今までのクラスよりかなりキビシくなっている。それに加えて、ライバルマシンの速いことと、いったらナイ。ここはスタートからゴールまでトップを守りきるつもりで走ってこい。

エキスパートクラス

第1ラウンド

2

ルートブイの配置は
微妙かつ巧妙

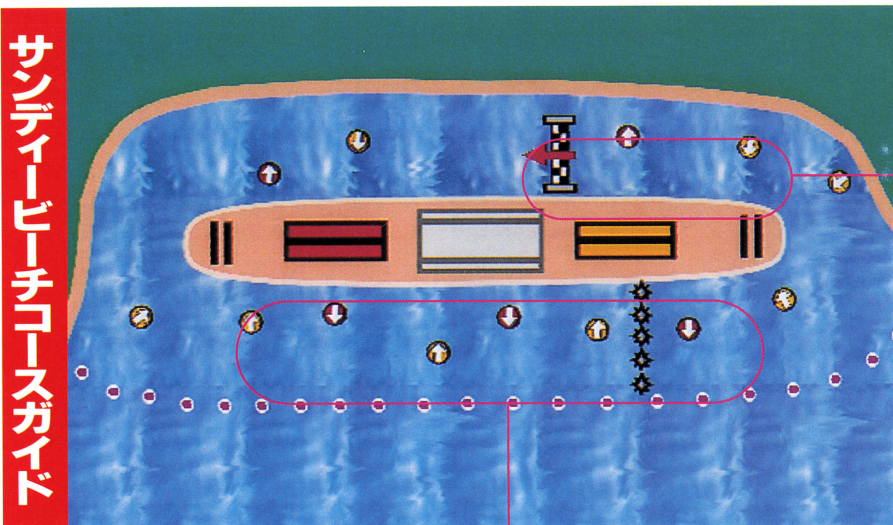
チャンピオンシップ コースナビゲーション

エキスパート クラス

ラウンド 1 ~ ラウンド 8



サンディービーチコースガイド



①Bボタンはいつでも押せるように

裏ストレートのブイが連続するスラローム地帯は、かなり波が高くなっている。だいたい赤ブイを通る前後に波がやって来るので、Bボタンでマシンを抑える準備をし

ておこう。ここはブイとブイの間隔が思ったほど広くないので、まちがってハイジャンプでもしようものなら、即タイムロス、さらに次のブイの不通過を招きかねない。後半の機雷地帯は、真ん中へんのスキマを通るつもりでコントロールしよう。



○スティック操作はあくまでソフトに。最後のR、Lブイの間は若干空中ターンぎみにするとキレイ

②最終コーナーからは一気

コース両端のコーナーは、重要なパッシングポイント。ここでのミスは許されない。特に最高速の高いデープに先行を許してしまったら、この2つのコーナーでリカバーするしかないのだ。また、最終コーナーを立ち上がったあとも気を抜いてはダメ。最後の赤ブイがかなり右に寄っているの、ライン取りに注意しよう。



○スタート&ゴールラインの横を通っても大丈夫だよ



僅差のときは
シヨットカット



○ラストラップでトップを争っているときは、最後のブイは迷わず無視してしまおう

①、②回ミスしたくらいなら、
回分のチャンスはあるぞ



意外にラクだよ

スタートからゴールまで、絶え間なく押し寄せる高波が特徴の、サンセットベイ。それゆえに、一見「難しい」という印象を持ってしまいがちだが、実はそうでもない。「難しい」というのはライバルたちにとっても同じで、結構凡ミスをしてくれるのだ。このクラスでは比較的1位を狙いやすいぞ。

エキスパートクラス

第2ラウンド

4

はや

せいかく

「速さ」より「正確さ」

ノミスならウラクトップ

①1コーナーは大まわりでヨイ

この第1コーナーでもっとも気をつけなければいけないのが、イン側の防波堤への激突。コーナーを抜けたあとのパイの配置を見ても、ここはインぎりぎりを攻める必要は全然ないので、コースのセンターをキープしつつ曲がろう。思ったほどキツイカーブではないぞ。



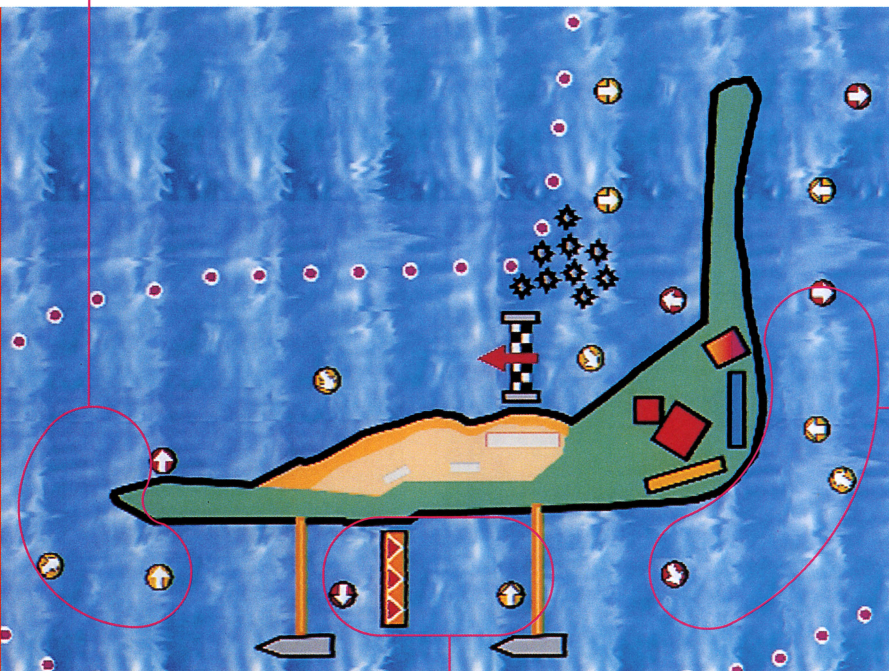
〇〇こんな感じで多少アウトへふくらみ
感じて曲がっていいこう

このぐらいでOK



〇あまりイン側へ切れ込むのはよくない

サンセットベイコースガイド

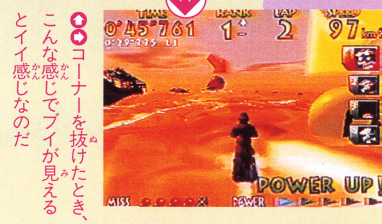


③コーナー脱出角度が重要

ここは立て続けに高い波が前方から押し寄せてくる。軽くジャンプしながら、コーナーのイン側を目指そう。コーナークリア後、すぐにL、Rの連続パイだ。その間を直進できるラインを確保したい。



こんなぐらいが理想だね



〇このコーナーを抜けたとき、こんな感じでパイが見える
とイイ感じなのだ

②ジャンプ台へはナナメ進入

このジャンプ台のまわりで気をつけることは、台の真ん前の赤パイと、越えたところの黄色パイが左に寄っているとこらだ。ジャンプ台へのアプローチは、ハード同様右側から多少ナナメに突っ込む。ロージャンプ中に、空中ターンで右を向いておくとカンペキ。



〇ジャンプ台にナナメに進入するので、着水の際左側の壁に激突しかねない。ジャンプは必ずロージャンプでいくこと

もしかすると、このコースで1位を取るのが一番難しいかもしれない



超シビア

なんといっても、後半の杭地帯の存在がコースの難度を飛躍的にアップさせている。ミルキーレイクエキスパートでは杭地帯の中に2つのパイが配置され、さらに超高難度となっている。しかし、裏を返せば、このポイントさえ攻略してしまえば、波もないので料理しやすいコースといえるのだが！

エキスパートクラス

第3ラウンド

クリアポイント
8

いねら
ムリに1位を狙わず
しんちょう
とにかく慎重に行こう

①インへの衝突に注意

このルートパイは、2つめの赤が外側に寄っている。そのため、クリアするときコースのイン側が見えなくなってしまうのだ。ここで急激なハンドリングをすると、土手にぶつかってしまうぞ。



もう、この時点でパイのまわりは湖面しか見えなくなってしまう



ハンドルを急激に切りすぎると、クラッシュする確率がかなり高い

③杭地帯は微速前進

この杭地帯には、完璧なライン取りというものは存在しない（というより、高速で駆け抜けるのは不可能に近い）。そこで、せめてクラッシュだけでもまぬがれるために、ここではいったんアクセルを放してしまおう。そして安全なルートを確認したら、軽くふかしながら抜けていくのだ。これが一番確実な方法だろう。



アクセル
OFF

進入

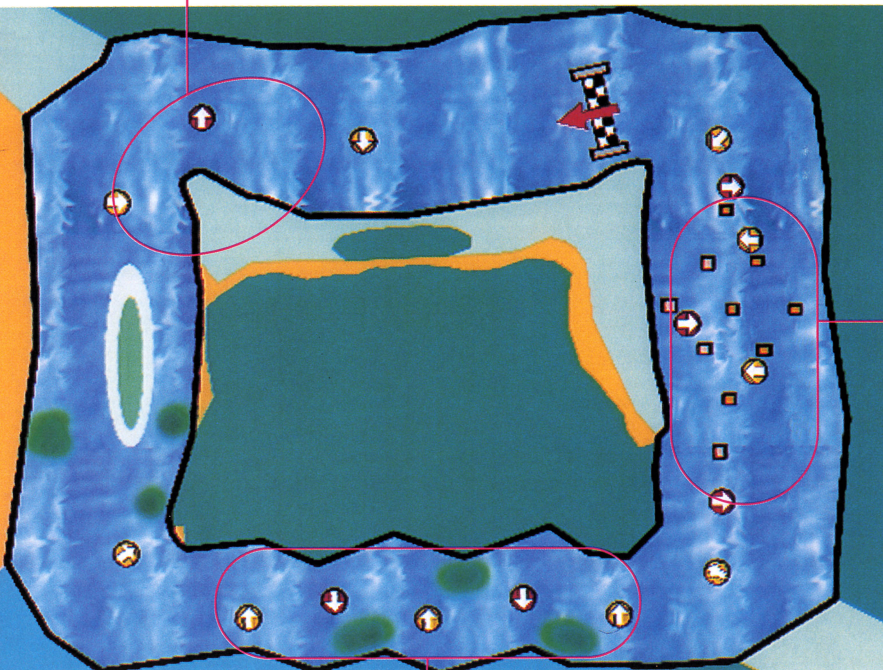
微速で
スラローム



ラストラップは
全部無視！

8 ラストラップでまだミスに余裕があったら、右側を一気に迂回していこう

ミルキーレイクコースガイド



②スラロームはほぼ同じ

ルートパイの間隔はたいは、ハードクラスと変わらない。しかし、このクラスになると、途中で水草（スピードダウン）が生えているのだ。ここはスラロームの幅を極力狭くしてクリアしていこう。



ちょっと速めのリズムで、チョン、チョン。リズムカルに操作しよう



水草には「なるべく」触れないように注意して。でもムリはしないぞ

○ライバルのなかでは、デープが特に速い。ヤツに先行を許すな!



このマリンフォートレスは、基本的な構成（水路のショートカットルートが2周め以降に開くことなど）はハードクラスと大差ないが、とにかくクイックの配置がいやらしい。さらに、ハードにはなかった障害物が追加されていたりもするので、難度は少なからず上がっているぞ。ライバルマシンもかなりうまくなっているため、彼らの失敗を期待しているだけでは1位はもぎ取れないのだ。

エキスパートクラス

第4ラウンド

12

なみ えいきょう かんが

波の影響を考えて

じぶん まも

自分のラインを守ろう

①2周め以降は安全策

スタート直後の堤防は、1周めは今までのクラスのように飛び越えてもかまわないが、2周め以降は左側を通っていったほうが無難だ。何を隠そう、ライバルたちもこの堤防は迂回していくのだ。特に、1周めを終わってトップに立っている場合は、失敗のリスクが大きすぎる。

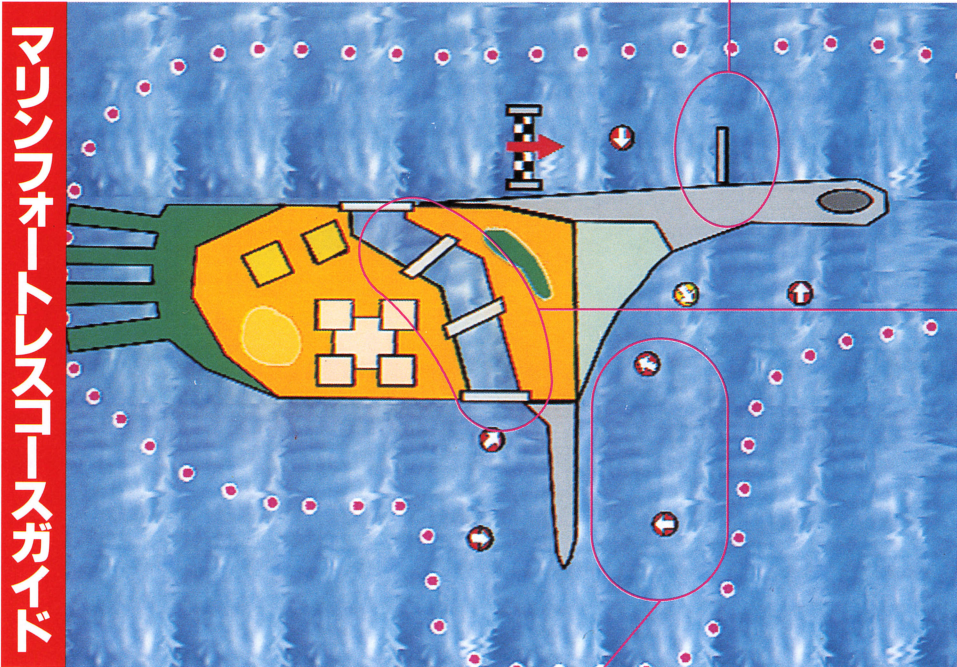


○○ハイジャンプは2回めの波で行う。ここで若干リードを広げることができる



○好位置につけているのであれば無理はきんもつ 禁物。ほかのパッシングポイントを探せ

ひだり
左へ抜ける



マリンフォートレスコースガイド

②水路の木箱に注意

2周めになると出現するこの水路は、エキスパートクラスになると、真ん中へんと出口付近に木箱が浮かんでいる。水路のなかではインへは寄らず、なるべくセンターをキープして進もう。



おも
出口は
思いきりイン



○道中はセンターキープ。出口では思いきりインに切れ込むイメージでいこう

③赤バイ後 すぐ左へ移動

ここに障害物があるのはハードと同じ。しかし今回は、手前の赤バイがかなり右の城壁寄りに移動しているのでやっかいなのだ。

ブイクリア 障害物の左を抜ける

ダッシュ!



○手前の赤バイをクイックターンでクリアして、すぐさま左へ。障害物脇の赤バイの、すぐ右側を通る。波が高いので、流されないように

このルートに不安がある人は、タイムアタックで練習しておこう



このポートパイレーツもすでに
おなじみとなってきた。ここは基
本的にエキスパートクラスとハ
ードクラスの違いはほとんどナイ。
しいてあげれば、最後のジャンプ
台が3つナメに並んでいてすり
抜けできないことくらいだ。しか
し、ライバルの手ごわきはハード
の比ではないので、ショートカッ
トルートを完璧とは言わないま
で、1〜2回の軽い衝突だけで抜
けられるくらいになっておきたい

エキスパートクラス

第5ラウンド

16

ショートカットルートを うまく走れるかがカギ

①船に近づきすぎるな

この辺りで多いミスは、シ
ョートカットルートの入口を
意識するあまり、インに寄り
すぎてタンカーにぶつかって
しまうことだ。ルートへの進
入は、最後の黄色パイをクリ
アしてからでも間に合うぞ。



①ここでは波はタンカー方向へ打ち寄
せている。ハンドル操作は小さく



②パイをクリアしたら、一気に入口へ
向かう。なるべく正面を向いて入ろう

②ショートカットルートを極めよう

このショートカットルートは、コース
ガイドでも分かれるとおり3つの複合コー
ナから成り立っている。したがって、
一気に曲がろうとすると必ず壁に衝突し
てしまうのだ。ここではスティックをチ
ョンチョンこきざみに動かし、さらにア
クセルワークを効果的に使っていこう。

それではスタート!

右みき!

③最初の右カーブはチョン、と一回だけハンドルをきる



右みき!

④そしてまたすぐにもう一回、今度は多少大きくめに曲がる



左みき!

⑤次の左カーブは、小刻みにグググッてな感じで曲がる



右みき!

⑥第3コーナーはほとんど直角。そんなに大きくきる必要はナイ



さらに右みき!

⑦最後にさらにゆるやかな右コーナー。コース幅も広くなる



ポートパイレーツコースガイド

③ロージャンプターン

冒頭でも述べたように、こ
こはすり抜け不可能。使用する
ジャンプ台は、真ん中か右
側のもの。インを攻めたい場
合は真ん中をロージャンプ、
さらに空中ターン。タンカー
のへさきに気をつけること。



①真ん中のジャンプ台に乗るのが、ラ
イン的には美しい。危険はあるが



②空中ターンはほぼ直角か、もう少し
切れ込むくらい。アクセルオン!

暗くて分かりにくいけど、コース上はそういう波が立っているのだ



この波が隠れた強敵

コースレイアウト的には、一番変化があつて面白いキャッスルシティ。しかしライダーにとっては迷惑極まりないコースだったりするのだ。ハードクラスとの大きな違いは、特定のジャンプ台が狭くなっていることや、機雷の数が増えていること。より微妙なコントロールをしいられることになるぞ

エキスパートクラス 第6ラウンド

23

ジャンプ台はいりに乗る必要ナシ!

①サブマリンは必須テク

エキスパートクラスは、出だしからさっそく見せ場がやって来る。ハードではジャンプで飛び越えられた壁が、恐ろしく高くそびえているのだ。ここはサブマリンのテクニックを使って、壁を水中からクリアしていかなくてはならない。極力直進を保ち、あとは気合でキメろ!



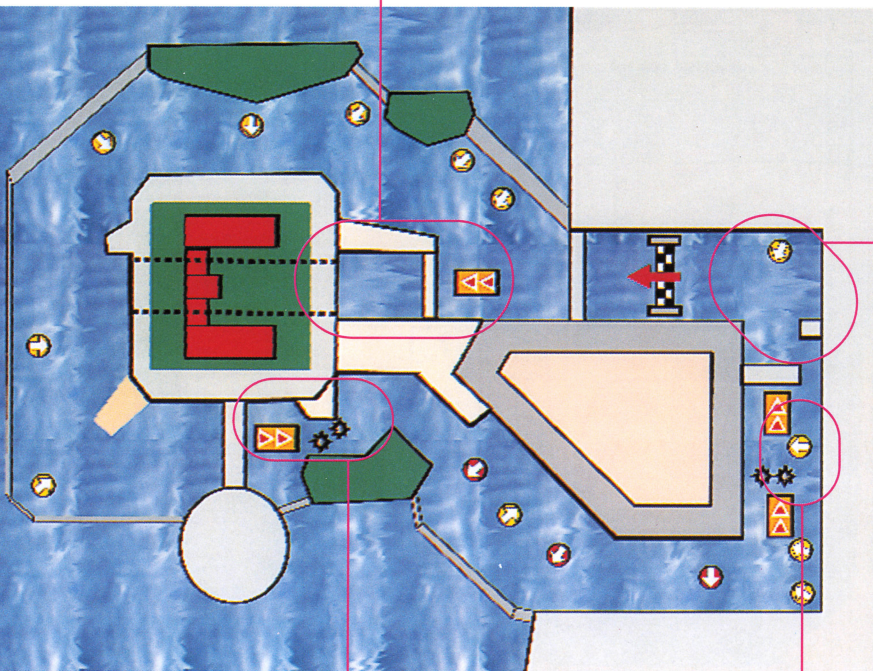
〇〇体勢がナナメに傾くと、失敗することが多い。真っ直ぐ進むことを重視

ちやくしん たも 直進を保とう



〇右の迂回路はとてつもなく大回りだ〜

キャッスルシティコースガイド



③最終コーナー理想のクリアとは

最終コーナー手前のジャンプ台は、ハードに比べて幅が半分しかない。うまく乗れないことも珍しくないの、そんな場合は、「乗れない」と思ったらすぐに右の迂回通路に進路を切り換えよう。

その1



〇ジャンプしたら必ず空を中ターンをキメよう

その2



〇ひよつとするとジャンプするより速いかも

②機雷の数が増えている

エキスパートクラスのキャッスルシティは、最初のジャンプ台以外はすべて幅が2ブロック分しかない。そこで横を迂回する機会が増えるのだが、この2つの機雷地帯では、機雷の数が増えているためにすり抜けがままならない。やむをえず通る場合は、いったん速度をゆるめるのが得策といえるぞ。

すり抜け どちらも できなくはない



〇実際、下を行ったほうが速いんだけどね。かなりキツイっすよこれは



〇ジャンプは当然ロージャンプでいくのだ

氷の上はほとんどμ(摩擦係数)0の世界。ハンドリングしてもムダだよーん



初めて見た人は「何だ？」と思うかもしれない。それもそのはずこのクールウェーブはエキスパートクラスにしか存在しないのだ。コース全面氷に囲まれたこのコースで正しいのは、まず「氷」ということを必要以上に意識しすぎないこと。確かに氷に乗り上げるとコントロールを失ってしまうが、極力氷を避けて通るルートは存在する。ライン取りさえしつかりしていれば、恐れることはないのだ。

エキスパートクラス

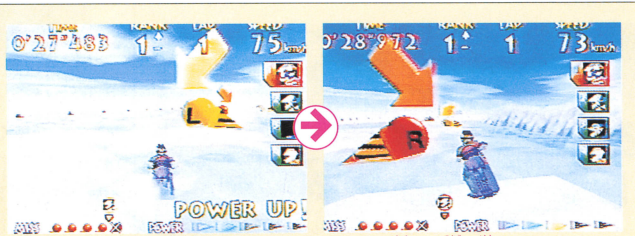
第7ラウンド

30

氷にまどわされず 確実にインを走れ

④氷の端をなめるように

ここは氷を大きく迂回しつつ進むこともできるが、それよりはアイの間を直線に近いラインで抜けていく方が、簡単だし、速い。基本は「氷に乗る前に進行方向を変える」。あとはスロームの要領だ。



○やっぱり1個めの黄色パイですべてが決まる。ここをうまくクリアすればわりと直線的に進むことができる

①インのわずかな水路を通る

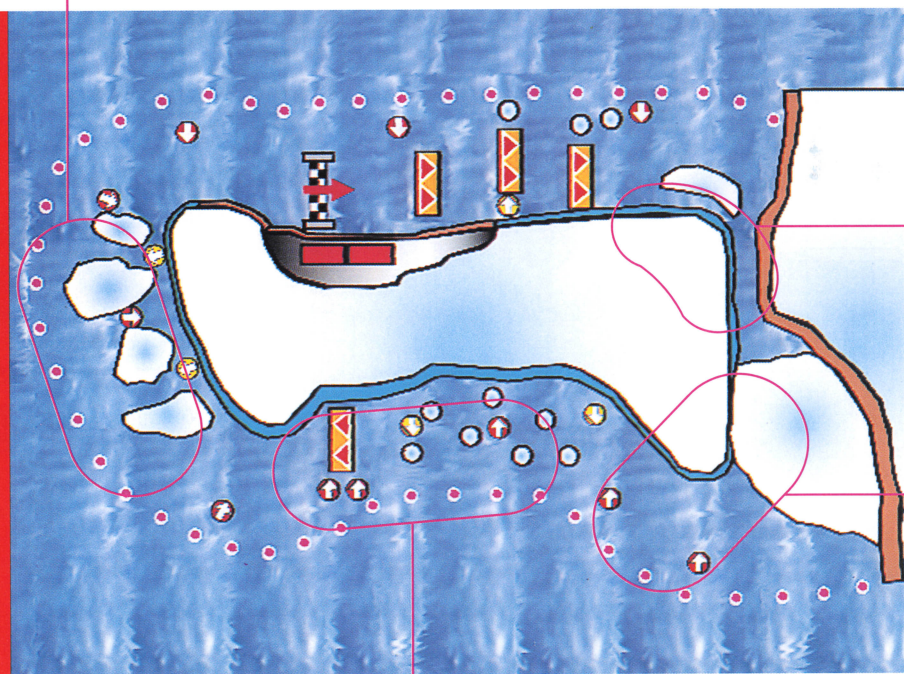
ここはご覧のとおり、イン側に細く水面が顔を見せている。当然のことながらここを通っていくのである。もし氷に乗ってしまったら、すぐにアクセルオフ。その先の通路も細いので壁に注意しよう。



ヤバイときは
アクセルオフ

○要は、狭い通路を通過するポイントで操作すれば、ホラ

クールウェーブコースガイド



③1周めは慎重に

連続して配置されたパイのまわりに、氷の固まりが浮いている。1周めを何とか乗り切れば、2周め以降は難しい部分の氷は、だいたいライバルがぶつかって排除してしてくれるのでワリと楽チン。



○この黄色パイの脇の氷がじつに曲者なんです、これが、ええ

○でも次の周回になると…、ほらネ、ちゃんとなくなってるでしょ

②外寄りからインへ滑ろう

この大きな氷山は、ライバルの走りを見ているとクリアの参考になる。ここは氷に乗る前にアウト寄りに移動し、イン側にマシンを向けてから進入するのだ。あとは滑るままにまかせておけばいい。



氷上では
コントロール不能

○進行方向を固定してカーッと一気に滑る。アクセルはちよっとオフのみ

○ただでさえ難しいコースなのに、ちょっとそれはナイんじゃないの？



パイの位置がまた…

いよいよやってきたラストラウンド。最後の舞台はノーマル・ハート、そしてエキスパート全コース共通のサザンアイランドだ。しかし、例によってただでさえ高い波がさらに高く、パイの配置も絶妙だ。ここまで来たら、何が何でもトップでゴールして、黄金の優勝カップを手にするんだ！

エキスパートクラス

だい

第8ラウンド

37

ちょう おおなみ なん

超大波と難コースが

た た

ライダーを叩きのめす！

①直線通過はほとんどムリ

この出だしのパイもそうだが、このサザンアイランドでは直線的にクリアできるパイはほとんどナイ。波によってラインも狂いがちになるので、Bボタンのプッシュ走法と空中ターンを効果的に使おう。



○でもこのくらいイジワルさなら、もう慣れっこになってるかな？



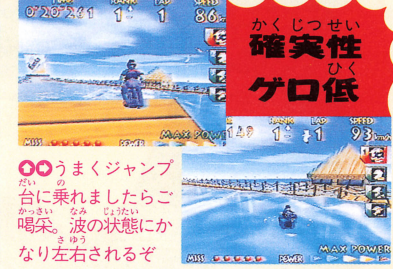
○ここは周回ごとに、海岸線が後退する。当然、ラインも外寄りになって…

③1周めのサブマリンが激ムス!!

ハードではう回できた、ジャンプ台手前の板が、手前に黄色パイがあるためによけられなくなっている。板の間を通るとき一際大きな波が襲ってくるので、Bボタンで対応。台に乗れないと思ったら、すぐに右の迂回ルートへ進もう。



○このびつぐうえーぶのなかでここを通るなんて

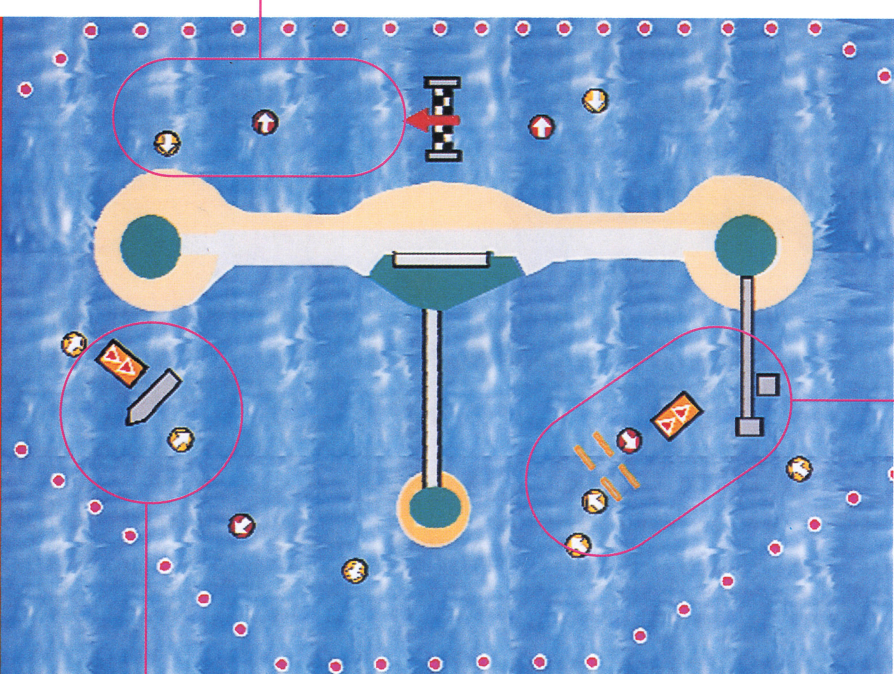


かくしつせい 確実性 ひく ゲロ低
○○うまくジャンプ台に乗れましたらごめい。波の状態にかなり左右されるぞ



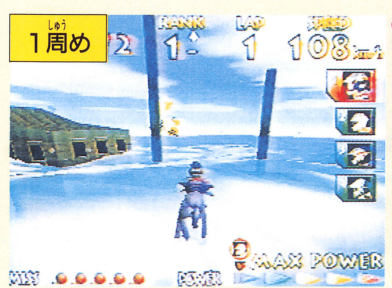
ムリしなくていいよ
○ダメだと思ったら、1周めは迂回してしまおう

サザンアイランドコースガイド



②よけて通るなら左側

ここはほかのクラスと同じく、1周めは何ら問題なく船の上の水面を通れる。2周めからは、手前のジャンプ台で船のへさき、もしくはマストの間を抜けるのだが、ジャンプ台へのアプローチがかなり難しい。よほど遅れを取っているのなければ、左側を迂回したほうが無難だ。



○沈んでるあいだはラクラク

直後の黄色パイに備えよう



○直後が黄色パイなので、船の左側から回り込む。そんなにロスはない

スコア ATTACK

CHAPTER:3 WAVE RACE

スコア アタック

Kawasaki JETSKI

ジェットスキーを自由自在に操り、
華麗なアクロバット技と演技の構
成力で勝負する。きみのテクニ
ックが演技を芸術に昇華させる！

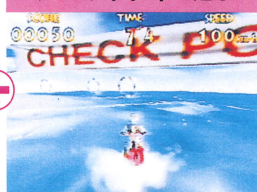
時間内にゴール



得点をあげる



チェックポイントを通る



これがスコアアタックのだいたいの流れ。ラウンドは4つの区間に分けられており、当然その間に制限時間がある。時間切れはリタイアになってしまうので、速くかつ多くの技を出す必要がある

スコアアタックで使用するコースは、チャンピオンシップのもの。チェックポイントで仕切り、ジャンプ台などを新たに設置したもの。ただ単にアクロバット技を出せばいいというわけではなく、いくつかのルールがあるぞ。

スコアアタック 競技上の 基本ルール

演技(小技)



演技(大技)



残りタイム



リング通過



●ホールドして走ると得点があがる。でも多種類出した方が...

●ジャンプ系のアクロバット技、演技によって2000点以上も可能

●とにかく早くゴールすると得点が高くなる。でも、ねえ

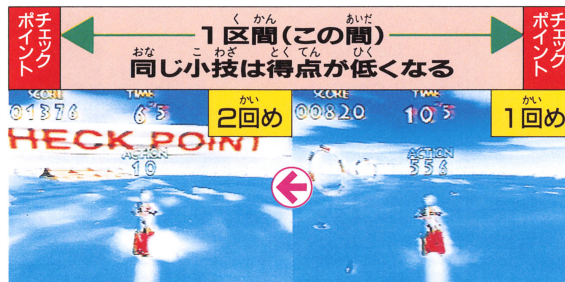
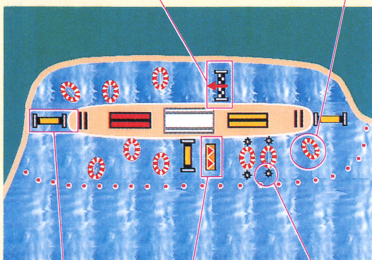
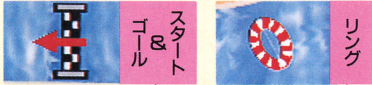
●リングは連続で通過するとどんどん得点が上がっていく

得点となる 競技中の要素

スコアアタックでは、演技中、得点が加算される要素が4つある。アクロバットを華麗に決めるのもイイが、これらすべての要素を頭に入れておかないと、到底高得点は望めないぞ。なかでもリングは重要。リングを通過しながらの技に加点がされることがあるのだ。

コースガイドの見方を覚えよう

コースガイドの見方は、チャンピオンシップとだいたい同じ。ジャンプ台などの位置を見て「この区間でこの技を」というように、考えておこう



●審査員がいて、「コイツは演技の構成がヘタだな」とか言ってるのかも

どうやって ハイスコアを出すか

各チェックポイントの間は、決められた時間まで通らなければリタイアになってしまう。さらに、このチェックポイントの間を「1区間」としたもうひとつの規定が設けられている。1区間内では、小技を2回以上キメても2回めに降はほとんど得点にならないのだ。つまり、小技をまんべんなく盛り

この得点を見よ

横向きダブルループ

ジャンプ台から



●ループ2回転だけでもかなり難しいし、できるマシン(キャラ)に限られてくる。コツとしては、ジャンプ台にちょっとナメ気味に乗ること。キャラはマイルスで、ハンドルをライト一杯にしておくとやりやすいぞ

込んだ演技の構成が要求されているワケ。また、大技にしても、ただ普通にやるよりは角度を付けたらしたほうが得点が高くなるぞ。

スコアアタック コース1

ドルフィンパーク

エリア自体が非常に広いので、イロイロな技を披露するの最適なコースだ。特に、ジャンプ台が3つ連なっているブロックでは、1つのブロック内ですべてのアクトバットを繰り出すことも可能だろう。



●ジャンプ系の技の練習にはもってこい



●リングの配置も比較的簡単になっている

コースガイド



スコアアタック コース2

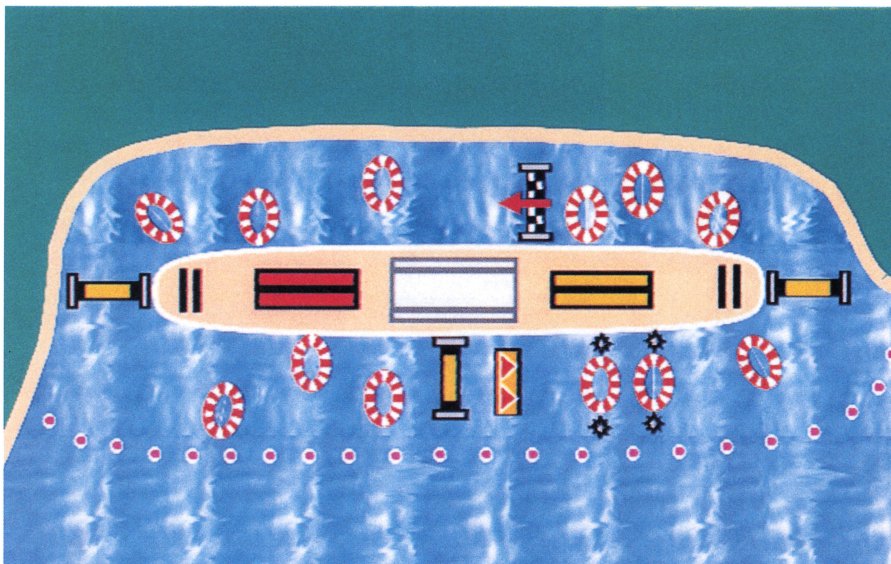
サンデュービーチ

裏ストレートのジャンプ台を越えた奥に、機雷地帯がある。かなり嫌味なコースレイアウトになっている。ジャンプ台が1つしかないため、ハイスコアのポイント、リングクリアにかかってくるだろう。ちよつとオモシロ味に欠けるコースではある。



●せっかく出したスコアも機雷でパーに

コースガイド



スコアアタック コース3

サンセットベイ

ジャンプ台でジャンプしながらリングを通過するといふ、まさにアクトバット!! って感じのブロックがある。ここで、ツイストやループをきめながらリングクリアすれば拍手喝采は間違いないナシ!!

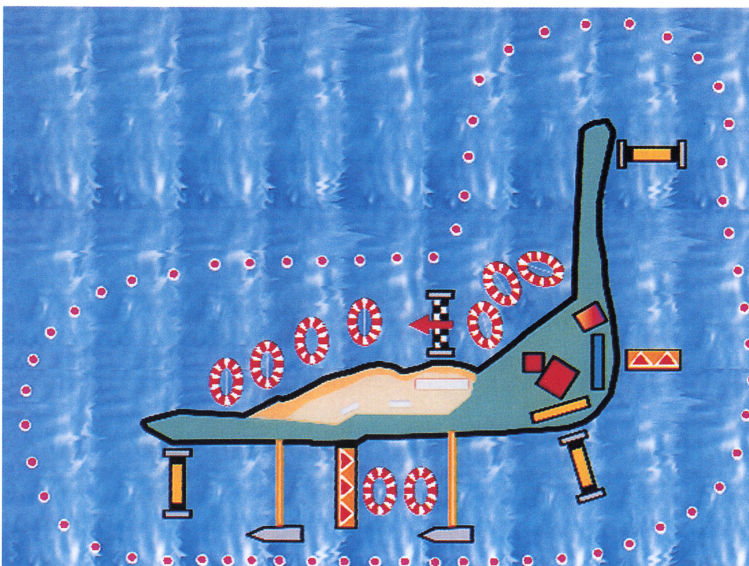


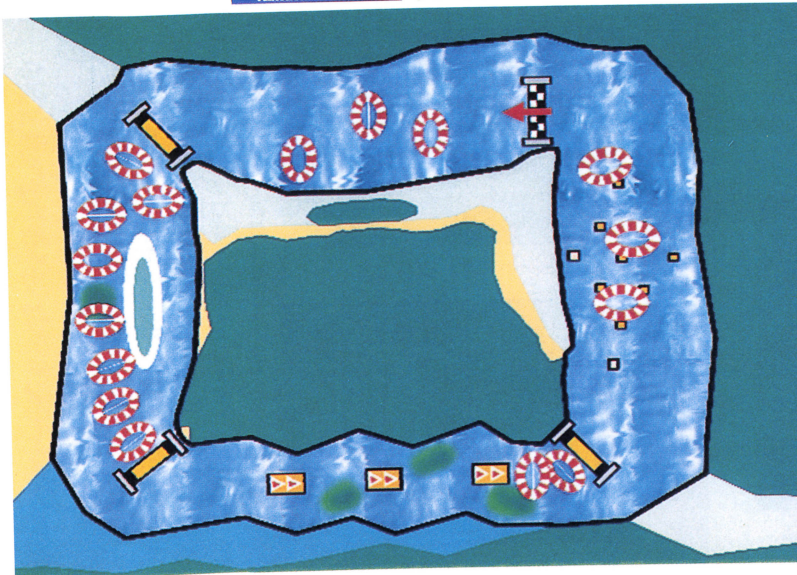
●ジャンプ技でリングをクリアするぜ!!



●夕焼けをバックに大技を連発!! 快感!!

コースガイド





コースガイド



① 幅の狭いジャンプ台が難易度アップ

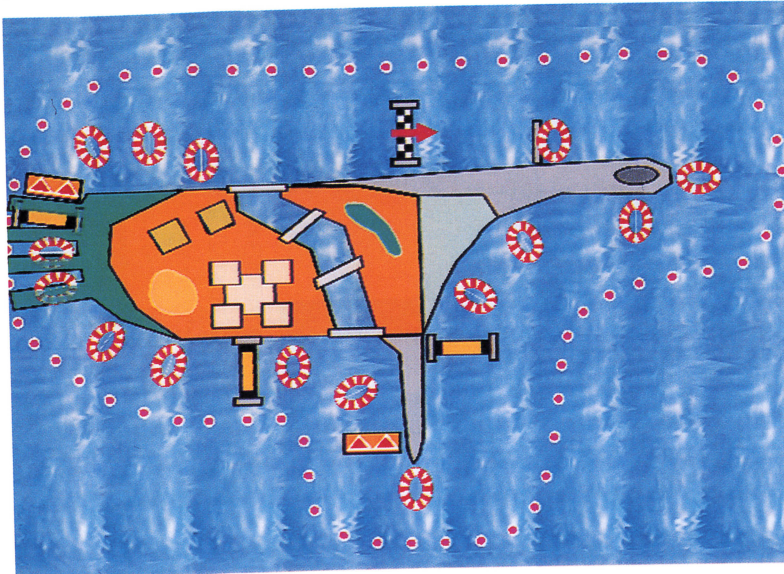


② 杭の間を高速で駆け抜けるのが気持ち◎

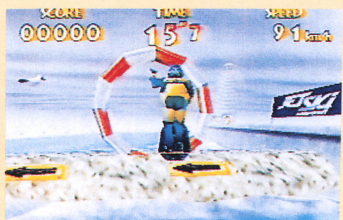
霧の立ちこめるなかでのアフロバットとなる。ハイスコアのポイントはやっばり3連ジャンプに尽きるだろう。大技を連発してスコアを稼いだら、最後は杭地帯に突入して、リングのフリアにもチャレンジしてみよう。

ミルキーレイク

スコアアタック コース4



コースガイド



① 堤防のリングクリアがなかなかムズい

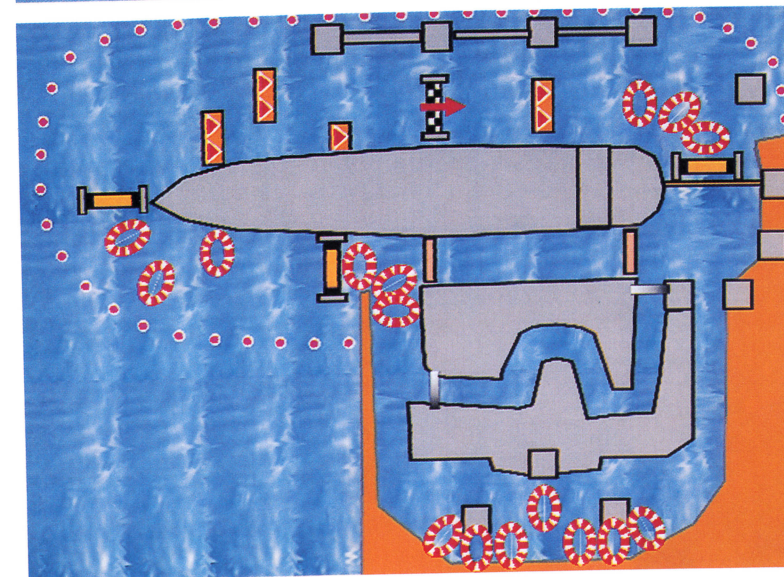


② グワン、グワンの波の荒さは相変わらず

スタート直後の堤防の上にあるリングが、なかなかのワセ者。タイミングを合わせて波に乗らないとフリアできない。ジャンプ台は全部で2つ。もしかしたら1つめのジャンプ台で水門の下をくぐれるかも…。

マリンフォートレス

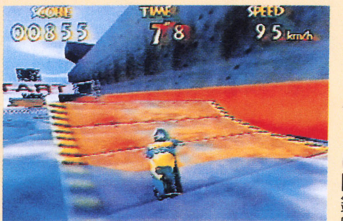
スコアアタック コース5



コースガイド



① ショートカットルートは残念ながら不通



② タンカーぎりぎりにジャンプ台がある

コースの終盤で斜めに配置されているジャンプ台を、どのように利用するかがカギとなるだろう。ヘタに突っ込むとタンカーのどてつ腹に激突することになってしまふからね。ちなみに、ショートカットルートは閉鎖中。

ポートパイレーツ

スコアアタック コース6

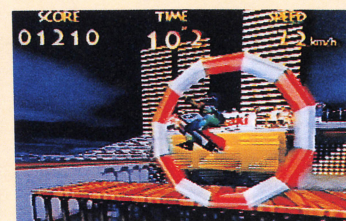
スコアアタック コース7

キャッスルシニティ

スタートラインの正面にあるジャンプ台から、水中のリングをサブマリンでフリカしていくところか、一番の見せ場。グリップ力が高いマシンでは潜水時間が短く、リングをフリカできなくなってしまうので注意しよう。

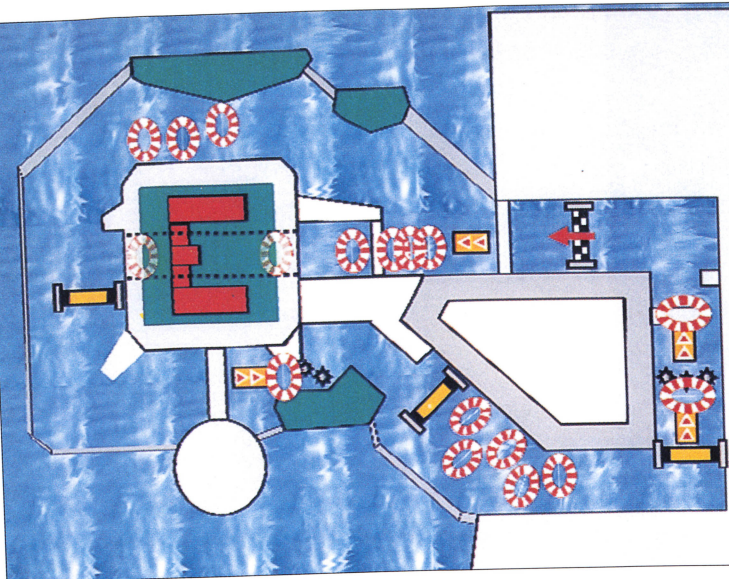


①コンクリート塙の下を潜水していけ!!



②ジャンプ台の先にリングが浮いている

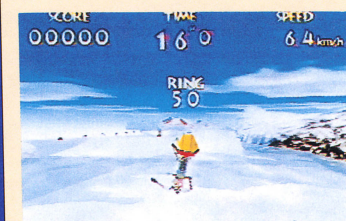
コースガイド



スコアアタック コース8

ワールウェーブ

ツルツルの氷上で、マシンのバランスを保ちながらの演技となる。当然コース上のジャンプ台も氷。ジャンプ台に乗る前に、ジャンプする方向を定めておこう。スベスベのジャンプ台上での方向転換は不可能と思え。

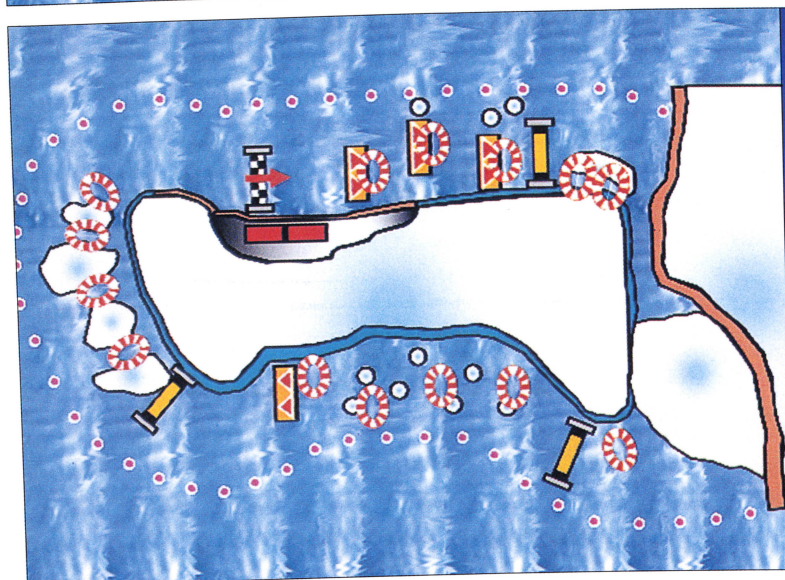


①氷の3連ジャンプ台はちょっと低め



②氷上を滑りながらも果敢に演技する?

コースガイド



スコアアタック コース9

サザンアイランド

前後左右などあらゆる方向から打ち寄せてくる荒い波を、演技に利用できるかどうかがハイスコアのポイントとなる。最も簡単なサブマリンは基本として、ループやツイストにも果敢にチャレンジしていきたい。

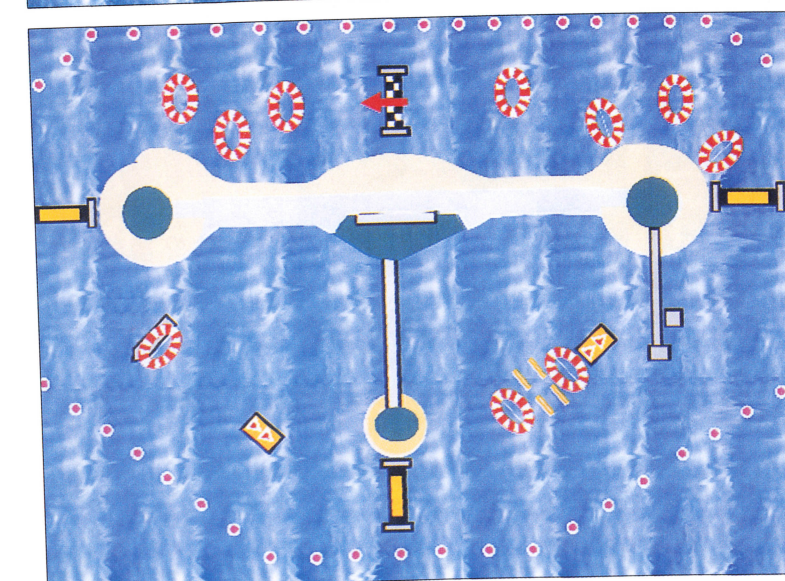


①次から次へとデカイ波が襲いかかる



②波に乗ってジャンプしたら次は...

コースガイド



2P BATTLE & TIME ATTACK

CHAPTER:4 WAVE RACE

2Pバトル & タイムアタック

Kawasaki JETSKI

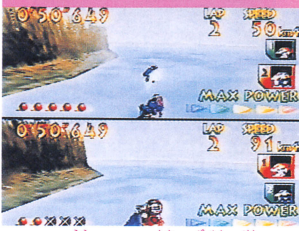
「2人で2Pバトルに燃える」「1人でタイムアタックにいそむ」どちらも『ウェーブレース64』の正しい遊び方です

超燃え必至

コンピュータもいいけど、やっぱヒトでしょ



上下2分割



1Pは上、2Pは下の画面で走る

2Pバトルのルール&楽しみ方



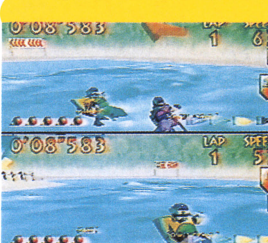
画面を上下2分割して2人対戦を行う「2Pバトル」は、なんといつも相手人間だけにコンピュータ相手とは一味違う面白さ。その面白さを存分に味わうためには、これから説明する遊び方の方のちよとしたコツを覚えておこう。



わざわざヒドいセッティングでレースするのもヨシ

カスタムもOK

うらみつこナシ



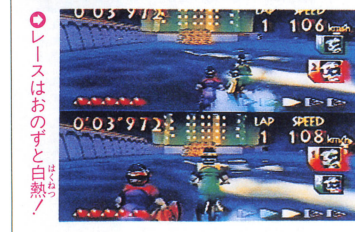
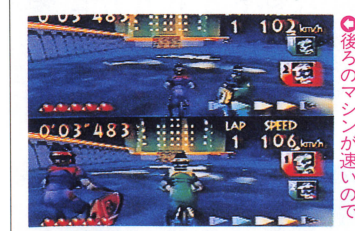
これで「オレのキャラはハンドル重し〜」なんていうイイワケは認めません。己の実力で勝負だ

2Pバトルでも、マシンを選んでカスタムすることが出来る。また、同じキャラでも対戦OK。ちなみに、ほかのモードでもキャラを3Dスティックを上に乗せて決定すると、2Pカラーになるのだ。

マシン選択&カスタムが可能

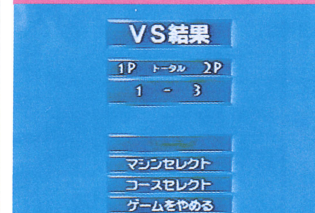
ハンディキャップの有無

2Pバトルでは、ハンディキャップを設定することができる。これを「アリ」にすると、後ろになったマシンが若干速くなり、追いつきやすくなるのだ。



後ろのマシンが速いので

対戦成績を見る



成績を見ることでさらに燃える

視界が狭い



かなり不安な感じ。クラッシュ注意!

画面を上下2分割して戦うこのモードでは、やっぱり1人プレイのモードにくらべて多少の制限がある。一番大きいのが、1人当たりの画面の上下が狭く、視界が悪いく、対戦前にコースを覚えておくのが勝利の秘訣だ。また、対戦成績を見ることが出来る。

1Pモードとはコトが違う

タックルがかなり有効



走行中のマシンは、横からの衝撃に弱い。コーナーでインに入ったら、そのまま敵のどてっ腹をえぐるように突くべし!

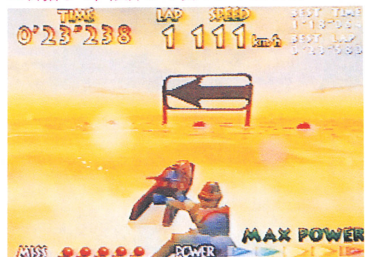
ブロック!



2Pバトルでは、いかに相手の邪魔をするかというところに、勝利のカギ。そして面白さがある。今のところ紹介する2つの戦法が、わりと有効と思われるぞ。

真剣勝負の3ラップ

〇いくらクラッシュしても大丈夫。ベストタイム目指して、限界まで攻めまくるんだ！



〇行く手をさえぎるじゃまなライバルマシンは1台もナン。思う存分走るナリ

ジャマ者はいないもの

2Pバトルとはうって変わってタイムアタックモードは、1人で黙々とベストタイムを追い求めるモードだ。しかし、これもベストタイムを競い合う相手がないと、何倍も面白くなるぞ。絶対。



チャンピオンシップで走ったコース



〇つまり、エキスパートの最終ステージまでいかないと全コースは走れないのだ

コース セレクト	
ドルフィンパーク	ベストタイム 1'18'06.4
サンディービーチ	ベストラップ 0'22'58.0
サンセットベイ	
ミルキーレイク	
マリッジフォートレス	
ポートバイレーツ	
キャッスルシティ	
クールウェーブ	
サザンアイランド	

〇イルカとベストタイムを競うことはできない。このフ○ッパー（仮称、伏せ字込み）とは一度仕合ってみたかったが

ドルフィンパーク以外

タイムアタックで走ることができるのは、ウォーミングアップとスコアアタック専用の「ドルフィンパーク」を除いた全コース。しかし、チャンピオンシップで1度も走ったことがないコースは選択できないので注意しようね。

タイムアタックでできるコトで走らない



〇フリー走行ではないので、時間が来るとしっかりタイムアップになってしまいます

9分59秒999にてリタイア



〇たとえ敵がいなくても、否、敵がいなくても真剣に走るべし

どんなマシンかも



〇コースに合ったマシン選びと、カスタムの施し方がかなり重要になってくるハズだよ

ショートカットルートがあるクラス もしくは ノーマルクラス



〇難度的に言えばノーマルだが、ショートカットルートはさらに魅力

ベストラップを狙うなら

ベストラップは各クラス共通。ベストタイムは、各コースの上位3つまでが記録される。しかし、コースはノーマル、ハード、エキスパートと、それぞれそろっているものの、タイムはクラスごとに区別されない。そこでベストラップをききむには、選択するコースが決め手となるのだ。

〇ルートブイのクリアのしかたから、コーナーのライン取りまで、チェック項目は多い



この3コースは特に走り込むべし



〇この3つはコースの難度が高。本番でつまずいたら、みっちり練習してから臨もう

タイムアタックのコースが、チャンピオンシップのものを忠実に再現しているのは知つてのとおり。そこで、チャンピオンシップにチャレンジするときは、苦手なうーの練習コースとして使おう。

チャンピオンシップ攻略にいかそう

High Performance Technic募集のお知らせ

さいごく 最速&ハイテクニクを
たたき出せ!!



ハイ パフォーマンス テクニック



Formula

応募規定

応募はVHSテープ1本に1部門のマシン選択、セッティングとプレイを撮影した最初の走行だけが有効です。ただし、最初のプレイまたはリングをクリアするまでのリスタートは認められますが、オプションで設定を変更したプレイはすべて無効となります。ぶつとんだ走りに成功したら、住所、氏名、年齢、電話番号にタイムまたはスコアを記入した紙とテープを同封して、〒980仙台市青葉区二丁目6-17 TEAMファミカ64 ハイパフォーマンステクニク係まで送ってください。第1回の締切りは10月11日必着です。なお応募されたテープは返却されませんのでご了承ください。

ついにN64でも、熱い走り屋魂をかき立てるゲームが発売される。というわけで「ウェーブレース64」の発売を機に、ファミカ伝統の「ハイパフォーマンステクニク」を復活させることになった!! かつてファミマガ誌上で努力とテクニックの粋を集めて繰り広げられた戦いが、ファミカ64誌上で再び展開されるわけだ。応募対象は、「ウェーブレース64」の「タイムアタック」と「スコアアタック」の2つのモード。ファミカ64 No.10から毎号結果とチャレンジングコースを発表していく。第1回の目のチャレンジングコースは下の通り。毎号、驚異の最高タイムと驚愕の最高スコアを出したプレイヤーには、「マリオカート64」をさらに上位にまで入賞者には、コントローラプロスをプレゼント。左の応募規定を必ず守って、ポイントを送ってほしい。

ACROBAT

スコアアタック部門

スピードよりも技術(演技)力が要求されるスコアアタック部門のコースは、ドルフィンパークだ。コースも広くジャンプ台が4基も設置されているので、ハイスコアが予想される競技となることだろう。3Dスティックをグイグイと指が痛くなるまで動かせ!!

第1回チャレンジングコース

ドルフィンパーク

SPEED

タイムアタック部門

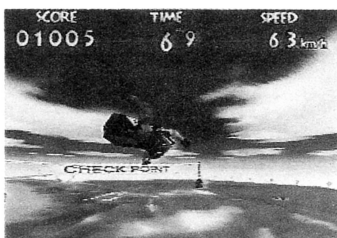
記念すべき第1回目のチャレンジングコースは、サンセットベイのノーマルクラス。くこの字型に4つの直線で結ばれた高速コースなだけに、ハイスピードをいかに持続するかがタイム短縮のカギとなるだろう。さらに、波のクリア法にもテクニックが要求される。

第1回チャレンジングコース

ノーマルクラス サンセットベイ

Point ジャンプ技でビッグスコア

ワンチャンスで高得点をたたき出すとしたら、やっぱりジャンプ系の技にのける。高得点の分りスワも高いが、4つのジャンプ台での試技を完璧にこなせば、ジャンプ系の技だけで1万点の大台に乗せることも不可能じゃない!!



○ジャンプ系の技の入力は、すばやさか命。瞬時に3Dスティックを切り返せ

Point マシンセッティング

使用するマシンの選択とそのセッティングも、タイム短縮の重要な要素となる。最高速とタツシユカ、グリップ力を変化させるだけで、マシンの操縦感覚はものすごく最高速も変化する。コースに見合ったマシン選択とセッティングが必要だ。



○セッティングの最大の課題はグリップ。スピードを取るかコーナリングを取るか

Point 新テクニックを開発

本誌89ページに載っているダブルループは、編集部で発見された新テクニック。説明書には単なるループしか載っていないが、何回かのチャレンジで成功した秘技だ。キミたちも、ダブルループに負けない新テクニックを開発しよう。



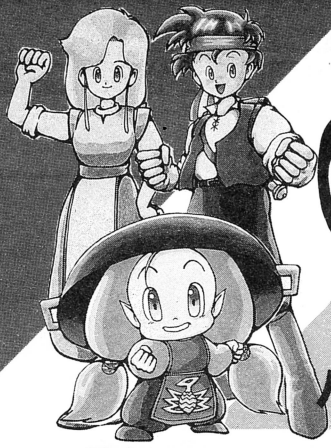
○果たして3千点オーバーの必殺テクニックは存在するのだろうか!?

Point ベストのラインどり

ベストラインの基本は、ゴールへの最短ルートとなるわけだが、ウェーブレース64では波の影響も計算に入れる必要がある。最短ルートと波と、いう2つの要素を考慮に入れたラインどり、ベストラインとして導き出されることだろう。



○コースによっては思いも寄らないショートカットルートが見つかるかもね



Monstania

モンスタニア

チャート攻略

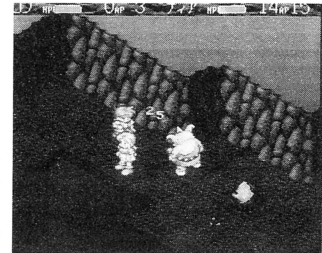
パズル要素の強いステージをクリアしていくことで物語の進む『モンスタニア』。各ステージを攻略する！

SFC ロールプレイング 20M
バックアップ(最大3)

パック・イン・ビデオ 9月27日発売予定 7800円

慣れないうちには けつこう厳しい 戦闘システム

まずはプレイヤーが1つの行動を取るのと同時に、モンスターも何らかの行動を取るという戦闘システムを把握しよう。つまり、一歩移動する・攻撃する・アイテムを使うなどを1回行うと、モンスター側も同時に移動や攻撃といった行動を取る。がむしやに突っ込むだけでなく、相手の動きを予測し、効率よくダメージを与える方法を考えなくてはならない。



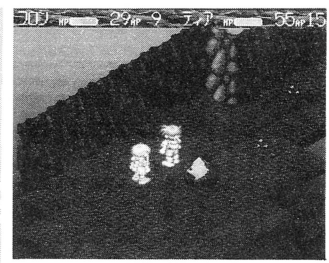
○こちらが1回動けば相手も1回動く。このシステムを把握しておこう



○有効なのはやはり間接攻撃。スキルなどをうまく活用して戦っていく

相手の動きを読んで APの回復を狙う

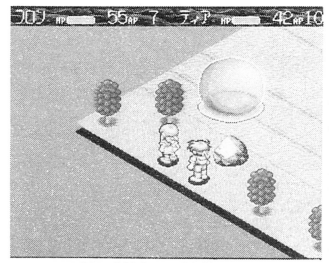
戦闘のポイントとなるのがAPだ。APは「スキル」を使用するのに必要な数値。消費されたAPは、回復アイテムを使用するか、待機ボタンで行動をスキップする……つまり、何もしない！することで回復する。ゲーム中にはシヨップなどがないため、貴重なアイテムをむやみに使うことは控えたい。相手の攻撃がどこかないところで、静かにAPを回復させるという戦略が必要になる。



○モンスターの姿が見えなくなったら、行動をスキップしてAPを回復しておく

フィールドの地形を有効に活用すべし

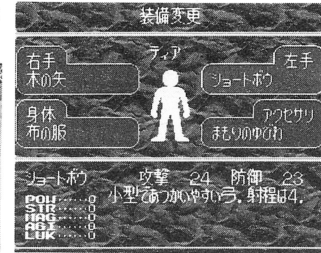
フィールドにはさまざまな障害物があり、うまく利用すれば余計なダメージを受けずに相手を倒すことができる。特に大型のモンスターを相手にするときは、相手の入れない場所に陣取って戦おう。



○4マス分に相当する大型モンスターは移動に制限を受ける。これを利用しよう

武器、スキルの射程や有効範囲を把握する

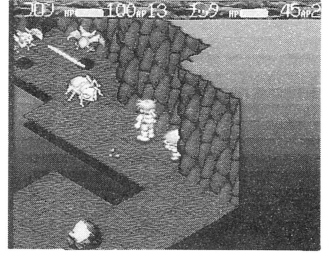
弓などの武器や攻撃系のスキルには、射程と有効範囲が決められている。これをちゃんと把握しておかないと、どこかないのミスを撃つたり……といった無駄な行動をすることになる。武器やスキルは画面上で解説を見られるので、新しいものを入手したら、必ずチェックするようにしよう。特殊な射程や有効範囲を持つスキルを下にまとめた。



○ショートボウの射程は4。ちゃんと射程内に敵がいるかどうか確認して攻撃



○「狙う」などのスキルは、射程範囲が黄色く表示される。範囲内の敵を指定



○「シャイニングアロー」のように、敵を貫通して攻撃するものもあるぞ

火炎 自分の周囲が攻撃範囲。連続ダメージを与える	シャイニングアロー 自分から直線上の敵すべてが攻撃対象となる	乱れ撃ち 対照とした敵の前後左右が攻撃範囲に含まれる	カマイタチ 対照とした敵の左右1マスの範囲にダメージ	回転切り 自分の前後左右4マスが攻撃範囲。味方は含まず	ダッシュ突き 2マスめから4マスまでの敵が対照。攻撃は単体
---	---	---	---	--	--

特殊な攻撃範囲を持つスキル



○会話のみといったステージもある。
択肢でストーリーが分岐することもある。

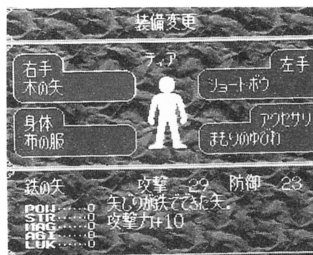


○全体マップから、次のステージに進む。
セーブなどは全体マップで行う

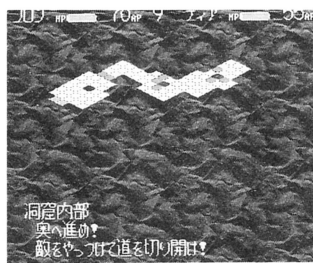
このゲームは1つ1つのステージをクリアしていくことで、物語が進んでいく。今回の攻略では、スタートとなる「出会いの森」から、フレイマックスを迎える直前の「封印の洞窟」までを解説。各ステージについて、クリアするためのポイントと、クリア後に入手できるスキルやアイテムをまとめた。特にイベントのないステージ（会話のみとか）は省いている。

「封印の洞窟」クリア までのストーリーを ステージごとに攻略

ストーリー進行フローチャート



○次のステージに進む前に、装備の変更やアイテムのチェックなどを行う



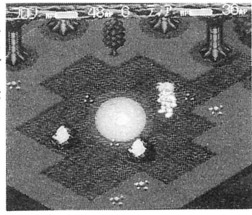
○スタートボタンで見られるステージマップ。クリア条件を把握しておくように

装備、スキルなどを
必ずチェックする

ステージの目的を
しっかり把握する

ストーリー攻略スタート!

ここからは各ステージごとの攻略ポイントを解説していく。物語は、主人公・フロンが不思議な光を追って森に入っていくシーンから始まる。幼なじみのティアもフロンを追ってくるが、突然モンスターに襲われる。



① 出会いの森 コボルトを倒す

○この目的はコボルトを倒すこと。最初の1体を倒すと、もう1体現れる。移動は控え、敵を引き寄せて攻撃。ダメージを負ったらスキルの「回復」か、アイテムの「不思議な木の実」を使用する。



○移動せずに引きつけて攻撃。次のコボルトが近寄るまでにAPを回復させる

② 街道 スライムの大群

この道の戦いは2段階。まずはスライム10体を倒す。ティアと2人でスキルを活用して、どんどん攻撃していく。



○通常攻撃だけでも十分戦える。あえて距離をおく必要もないので、進むべし

クリア後使用可能になるスキル

- 乱れ撃ち (ティア)
- 手当て (ティア)

巨大スライム出現

スライムを全滅させると、次に巨大スライムが出現。ここでは接近戦は避け、遠隔攻撃を主体に戦う。フロンは「ソニックブーム」、ティアは「乱れ撃ち」を使用。APを回復させながら気長に戦おう



○「乱れ撃ち」を使えば3か所にヒットする。常に離れた位置で戦おう

クリア後使用可能になるスキル

- クリティカル (フロン)
- スロー (ティア)

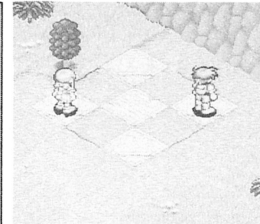
クリア後使用可能になるスキル

- ソニックブーム (フロン)
- 万能薬



③ 森
石盤の謎を解く

最初に2人を2枚の石盤に移動させる。ティアが扉を開けようとする。コボルトが出現。扉が開くまでフロンを操作して戦う。扉が開いたら、敵が残っているフロンが入口に移動すればクリア。



② 2人でこの位置の石盤に乗る。その前に「万能薬」になるフェアリシアの花を取っておこう

クリア後使用可能になるスキル
魔法剣 (ティア)

クリア後入手できるアイテム
不思議な木の葉×3

④ 洞窟
3部構成の洞窟を抜ける

この洞窟は、3つのステージで構成されている。それぞれのステージにモンスターが出現するので、注意深く進んでいく。

その1 モンスターと戦闘

最初はゴブリン2体、コウモリ6体との戦闘。動きの速いコウモリを先に倒してしまおう。ゴブリンは攻撃力が高いので、距離をおいてスキルを使用して攻撃。

クリア後使用可能になるスキル
ジャンプ切り (フロン)

クリア後入手できるアイテム
ウッドシールド

万能薬

その2 床のスイッチ

床のスイッチは、ティアがジャンプできないため、どうしても踏んでしまう。2つのスイッチで、マミーが計3体出現する。



① ティアはジャンプができないため、どうしてもスイッチを踏んでしまう

クリア後使用可能になるスキル
タイムストップ (ティア)

その3 魔法陣に石を

魔法陣に石を2個おくとマミーが出現する。ここはマミーにはかわらず、残りの石2個を置いてしまおう。マミーは自動的に消滅して、ステージクリアとなる。



② 出現するマミーは無視して、残りの石を置いてしまえばクリアとなる

クリア後使用可能になるスキル
回転切り (フロン)

クリア後入手できるアイテム

まもりのゆびわ
鉄の矢
不思議な木の葉×2

⑤ シーナル
どちらの味方を？

選択肢で、ティアを選ぶと①1に、タニアを選ぶと②2に進むことになる。どちらにしても、ここ2体のモンスターを倒さなければならぬ。タイムストップを使って攻撃・回復を有利にしよう。



① どちらの選択肢を選んでも戦闘に。タニアは無視して2体のモンスターを倒す

⑥-1
「ティアの味方の場合」
大きな樹の下で戦闘

グラスホッパーというモンスターは、斜めのマスにしか移動できないというのを覚えておこう。フロンをチッタの前で盾とし、チッタの「電撃」で倒していく。

クリア後入手できるアイテム

不思議な木の葉×2
不思議な木の葉×2

⑥-2
「タニアの味方の場合」
鍾乳洞で雨宿り

ここではモンスター計8体との戦闘になる。チッタにダメージを与えないようにするため、別行動をとったほうがいいだろう。チッタは離れてスキルで攻撃。

クリア後入手できるアイテム

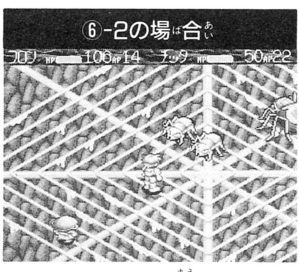
不思議な木の葉×2
不思議な木の葉×2
不思議な木の葉×2

⑦ ビッグスパイダーの巣
スキルを使って遠隔攻撃

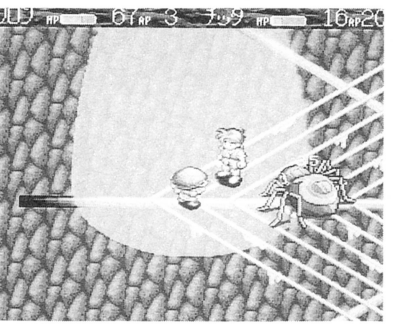
どちらのルートを通っても、最終的には「ビッグスパイダー」の巣へ行き着く。ここでは盾になる障害物がなにもないので、とにかく距離をおいてチッタの「電撃」で攻撃。ビッグスパイダーに追い込まれたら、「火炎」を使用して3連続のダメージを与えてやろう。



① 初期位置でチッタが前に出てしまうので、まずは後ろに下がらせる



② こちらはフロンが前になる。ここでは一緒に行動したほうがいい



③ できれば離れたまま戦いたい。近づいたらチッタの「火炎」を使用する

コースによりアイテムが変化

戦闘内容は変わらないが、ルートによってクリア後入手できるアイテムが変化する。コンドルの眼は命中率を上げる。ペンダントは運が良くなる。どちらかというところ、コンドルの眼のほうが利用価値があるといえそう。

クリア後使用可能になるスキル
タッシュ突き (フロン)

⑥-1
クリア後
入手できるアイテム
コンドルの眼
ロングソード
万能薬

⑥-2
クリア後
入手できるアイテム
ペンダント
ロングソード
万能薬

⑧ 迷いの森入口
森に入る？ 入らない？

ここでは戦闘などはなく、ルートの選択を行うのみ。森に入る場合は①「迷いの森」へ。入らない場合は②「古代遺跡」へと続いていく。



③ ここでは森に入るか、入らないかの選択のみ。「迷いの森」か「古代遺跡」へ



9-1

「迷いの森に入る」の場合
森ではぐれた仲間を探す

迷いの森に入った途端、フロンはティアたちとはぐれてしまう。そこへエルフのモーリンが現れ、道案内をしてくれることに。ここでどちらに進むかという選択肢が3回あるが、これはどれを選んでも結果は同じになる。モーリンは戦闘にも参加してくれる。



○モーリンの指示方向に行くかどうかの判断。実は、どちらへいっても同じ

グラスホッパーとの戦闘

最初に3体、戦闘中に2体ずつ3回出現する。モーリンも十分戦えるので、一緒に行動してどんどんやつつけていこう。グラスホッパーは斜め移動がアタとなり、身動きとれなくなるものもある。手間はかかるが、辛い戦闘ではない。

クリア後入手できるアイテム

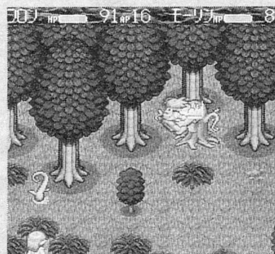
- フエアリーリング
- 革の服
- 不思議な木の葉
- すぐく変な木の棒

チッタの落とし物の探し

ティアの「調べる」で草を調べ、チッタの宝物をさがす。スライムカアイテムが出現することもある。宝物の場所はランダム。

グリーンイーターを倒す

触手は無視して本体のみを攻撃。本体にはジャンプのできるフロンしか近づけないので、モーリンはスキルで回復に努める。



○木を飛び越さないで近づけないため、攻撃はフロン1人になる

クリア後入手できるアイテム

- 銀の矢
- 万能薬
- ロングボウ
- ライフリング

9-2

「森に入らない」の場合
古代遺跡で大きなわざ

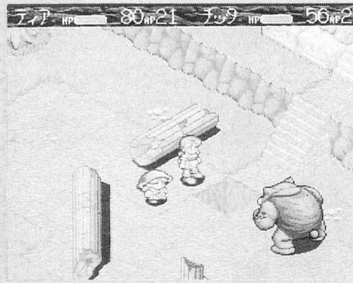
迷いの森に入らない場合、古代遺跡のステージとなる。フロンは落とし穴に落ちてしまい、ティアたちと別れ別れに。地下の部屋で遺跡に住む少年マイキーと出会う。

ゴブリンとの戦闘

最初に3体、戦闘中に2体ずつ3回出現。マイキーは遠距離攻撃が可能で、しかも攻撃力が高い。ゴブリンのほとんどはマイキーが片づけてくれるだろう。あまり動かず、正面にくるのを待って攻撃。

クリア後入手できるアイテム

- リボン
- 革の服
- すぐく変な木の棒
- 万能薬



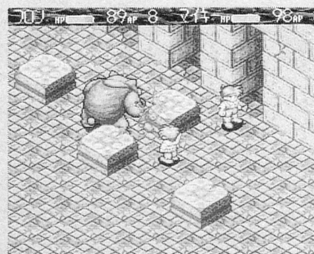
○ここまでおびき寄せ、穴に落とす

ジャイアントベアを...

フロンと別れたティアたちは、地上でジャイアントベアに遭遇。ジャイアントベアには、通常攻撃もスキルもほとんど効かない。近寄っておびき寄せ、フロンの落ちた穴まで誘い出す。穴に落ちたらそこでフリア。近づきすぎて攻撃されると、ダメージは必至。少しずつ移動するように。

ジャイアントベアを倒す

ジャイアントベアにゴブリンが3体出現。先にゴブリンを倒し、石柱を利用してベアの入れない位置からスキルを使って攻撃する。



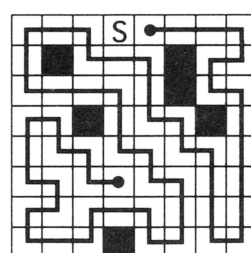
○石柱を利用すれば、ジャイアントベアが近づけない位置から攻撃できる

クリア後入手できるアイテム

- 銀の矢
- 不思議な木の葉
- ロングボウ
- ライフリング

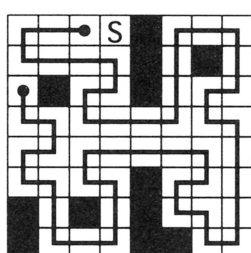
10 港町マーベリア
一筆書きの床掃除

ここの床掃除は3回連続。十字ボタンで移動する以外の操作は一切なし。スタート地点から、一筆書きの要領で床の汚れをすべて拭き取ればクリア。左は各フロアの解答例。それ以外にも解答はあるので、挑戦してみよう(黒い部分は障害物。Sはスタート)。

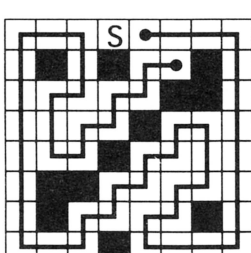


1回目

2回目

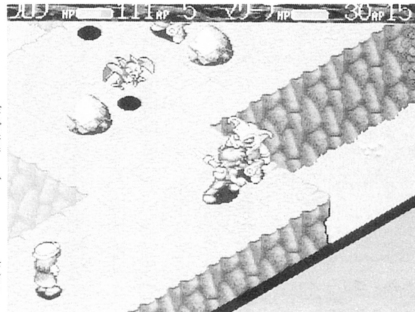


3回目



11 墓場山の山頂
マリーナを守って山頂へ

マリーナは戦闘ではほとんど何もできないので、スタート地点に残しておくのが無難。スキルもHP回復の「手当て」くらいで、あとの「お料理」や「お掃除」は戦闘中では使えない。フロンは前に出さないようにして戦おう。



クリア後使用可能になるスキル

- カマイタチ(フロン)

クリア後入手できるアイテム

- 万能薬
- 不思議な木の葉×2

12 吊り橋
吊り橋の上での戦闘

吊り橋の上は幅が2マスしかないため、敵が直線上に並びやすい。チッタの「シャイニングアロー」は貫通弾なので、直線上に並んだ敵を一掃できる。

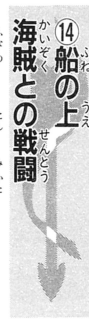
クリア後入手できるアイテム

- 不思議な木の葉×2

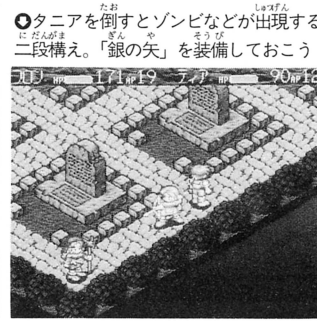


○船長が降伏するまで粘る

船乗り3人が味方についてくれるが、彼らは自動で行動するのであまりアテにはできない。海賊はどんどん追加されて出現。最終的には船長が降伏するので、それまでにやられてしまわないように。

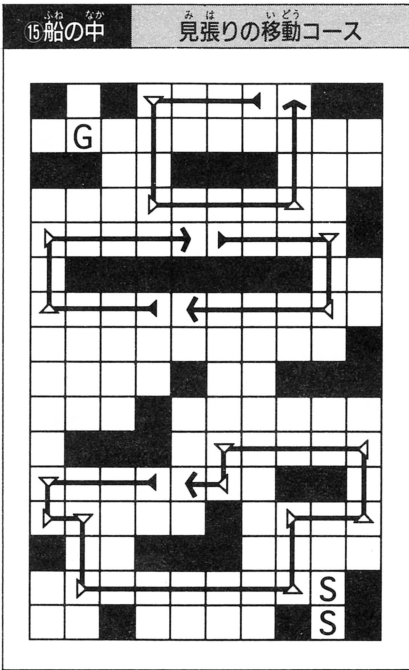


14 船の上
海賊との戦闘



○タニアを倒すとゾンビなどが出現する。銀の矢を装備しておこう

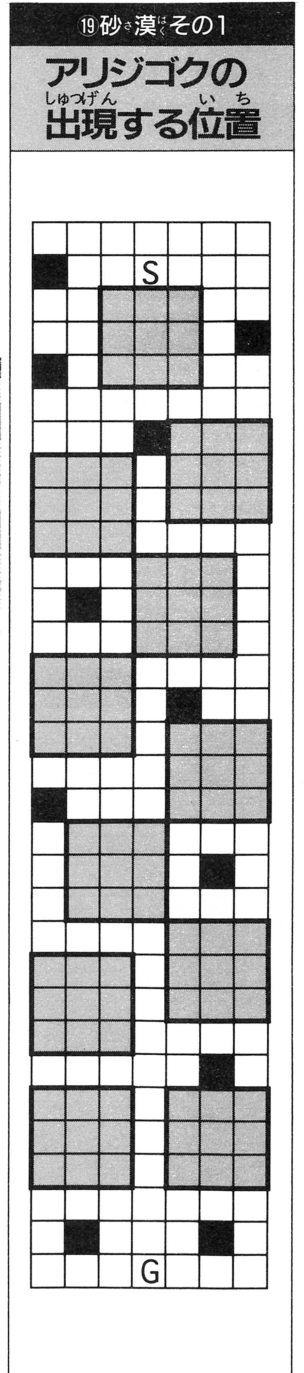
13 墓場
タニアを集中攻撃
墓場に入ると、タニアとバランハットが出現。ここではタニアに集中攻撃。これを倒すと、タニアたちは退却してゾンビとフライングが計8体出現。ティアに銀の矢を装備しておけば、簡単に倒すことができる。フロンは「ソニックブーム」などで遠距離攻撃を。



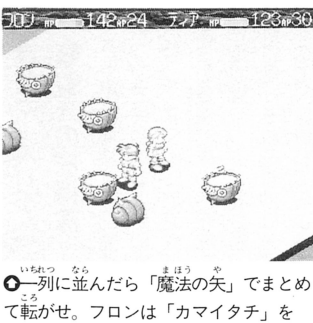
15 船の中
見張りの移動コース

クリア後入手できるアイテム
●レーザーシールド
●革の服
●ブロードソード
●魔法の矢
●パワリング

15 船の中
見つからないように...
船倉を、見張りが見つからないように梯子の位置まで移動する。左の図が見張りの移動パターン。▲は進行方向、Sはスタート、Gはゴール地点を示している。△は見張りが向きを変えるポイント。この向きを変える動作も1ターンとなつていたので注意。見張りの進行方向の直線上に位置しなければ見つからない。後ろから追いかけるような形で、1人ずつ慎重に移動すれば大丈夫だろう。



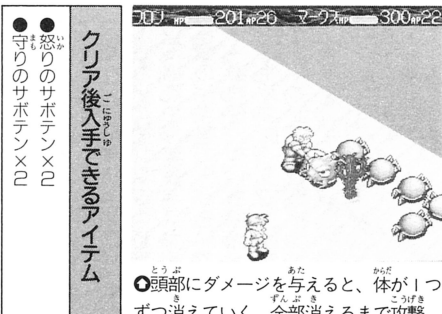
19 砂漠その1
アリジゴクの出現する位置



○一列に並んだら「魔法の矢」でまとめて転がせ。フロンは「カマイタチ」を

18 研究所入り口
オームを転がせ
海岸から続々と向かってくるオーム8体を、30分間くらい止めるのが目的。オームは攻撃を受けると引つ繰り返り、2ターン後に元に戻るとい性質を持っている。防御力が高いので倒すことは考えず、とにかく攻撃しまくって、できるだけ多くオームを転がすようにしよう。ティアの貴通能力のある武器「魔法の矢」が頼りになる。直線上に並んだオームを、まとめて転がしてしまおう。

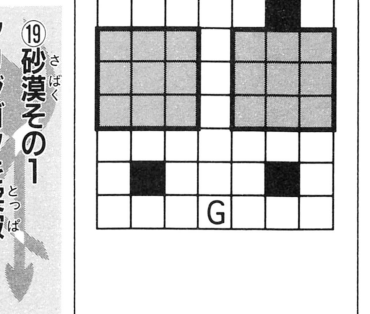
17 パスカル研究所
ティアがパスカルに接触
ここではティアがパスカルに接触すればクリアとなる。できれば戦闘はさせたいところだが、フィールドが狭く敵の動きも素早いいため、戦わないわけにはいかなくなるだろう。フロンが敵をくい止め、ティアを先に進ませるようにする。



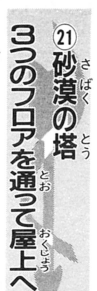
20 砂漠その2
サンドウオームを倒す

クリア後入手できるアイテム
●怒りのサボテン×2
●守りのサボテン×2

19 砂漠その1
アリジゴクを突破
右の図がアリジゴクの出現位置だ。Sはスタート、Gはゴール地点。アリジゴクは3×3のマスを中心に、足を踏み入れると倒すまで出られなくなる。



20 砂漠その2
サンドウオームを倒す



3F・ヘビをやっつける

ゆき まち
②3 雪の街スノート
ゆき
せいれい
雪の精霊との戦闘
せんとう

②5 封印の洞窟 ふういん どうくつ

その3・扉を開ける謎

計60本

読者プレゼント

PRESENT
FOR
READERS

記入例

(ゲーム名の後の数字は
今号での紹介ページです)

今号のプレゼント 各20名

- | | |
|-------------------------------|-----|
| ①N64：ウェーブレース64..... | 55 |
| ②SFC：ウイニングポスト2 プログラム'96 | 124 |
| ③SFC：サラブレッドブリーダーⅢ | 122 |

応おう募ぼのきまり

103ページのハガキに右の表のプレゼントで欲しいものの番号(①③)とアンケートの答えを記入して50円切手を貼り、ポストまで。締め切りは10月17日必着、発表は11月15日発売のNo.11です。

アンケート

- ① あなたの学校（職業）を
番号で書いてください。
- ② 小学校
③ 中学校
④ 高等学校
⑤ 大学
⑥ 専門学校
⑦ 社会人

- ⑦その他
- ② あなたの学年は何ですか。
中学2年生でしたら2と、高校3年生でしたら3と記入してください。(学生以外なら0と記入してください。)
- ③ あなたの年齢を書いてください。
- ④ あなたの性別を番号で書いてください。
- ①男
②女
- ⑤ 本誌以外によく読む雑誌を表3から3つ選び、番号を書いてください。
- ⑥ あなたが持っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。
- ⑦ あなたが、これから買いたいと思っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。
- ⑧ あなたが、今後買いたいと思っているゲームを、表1から3つ選んで番号を記入してください。
- ⑨ 今回の記事でもしろかつたものを、表2から3つ選んで、おもしろかった順に番号を書いてください。
- ⑩ 今回の記事でつまらなかったものを、表2から3つ選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。
- ⑪ 今後、本誌で特集してほしいゲームを、表1から3つ選んで、番号を書いてください。
- ⑫ 今後、本誌で攻略してほしいゲームを、表1から3つ選び、番号を書いてください。
- ⑬ あなたが1年間に買った新作ゲームソフトの本数を選び、番号を書いてください。(機種は問いません)
- ① 1〜5本
② 6〜10本
③ 11〜20本
④ 21〜29本
⑤ 30本以上
- ⑭ 今後、本誌でもっと増やして欲しいと思う記事を次から選び、番号を書いてください。
- ⑮ スーパーファミコンの記事
⑯ ファミコンの記事
⑰ ゲームボーイの記事
⑱ バーチャルボーイの記事
⑲ ニンテンドウ64の記事
⑳ セント・ギガ関連の記事
㉑ 超ワルトラ技
㉒ マンガ
㉓ 読者投稿のページ
㉔ 超新作ゲーム先取りのようような最新情報先取りの記事
㉕ 読み物
㉖ 攻略大全のような、まとめた付録での攻略
㉗ サターンやプレイステーションなど、他のハードのゲームの情報記事
㉘ ゲームセンター(業務用)のゲームの情報記事
㉙ その他
- ⑮ 今後、本誌で減らして欲しいと思う記事を⑭の項目から選んで、番号を書いてください。
- ⑯ ニンテンドウ64本体についてあてはまるものを次の項目のなかから選び、番号を書いてください。
- ⑰ 買うおと思っている。

- ② しばらく様子を見てから買うかどうか決める。
③ 買いたいと思わない。
④ すでに持っている。
⑦ スーパーマーケットについてあてはまるものを16の項目から選んで、番号を書いてください。
- 18 ゲームボーイポケットについてあてはまるものを16の項目から選んで番号を書いてください。
- 19 ハガキの表にあるゲームで実際に遊んだことのあるものを右の6項目について評価しててください。採点方法は
- (1) 悪い
 - (2) やや悪い
 - (3) 普通
 - (4) やや良い
 - (5) 良い
- 5段階です。
- 記入方法**
- アンケートハガキは19の新作通信簿を除き、コンピュータで読み取りますので、次の点に注意して書いてください。

記き入にゅう方ほう法ほう

さいの次の新

- キャラクター
キャラクターの動きや可愛らしさ、設定の面白さなどをチェック。
- 音楽・効果音
BGM、効果音がゲームに合っているかどうかをチェック。
- お買い得度
ゲームの値段と内容が釣り合っているかをチェック。

- 操作性
ゲームのキャラは動きやすいかという操作感をチェック。
- 熱中度
ゲームにどのくらい没入したか、その度合いをチェック。
- オリジナリティ
斬新なアイデアやシステムがあるかどうかをチェック。

- ハカキのマス内はすべて1、2、3、…というように、算用数字で書いてください。
- 1つのマスには数字は1つのみ書いてください。2けたの数字は2つ、4けたの数字は4つのマスを使用して書いてください。

- 筆記用具はH・B以上の鉛筆、カシヤープペン、黒のボールペン、サインペンにして、色鉛筆やボールペンの赤、緑などは使わないでください。
- 表1から表4にある01や0001などの数字は、頭の0も必ず記入してください。

マガ64 No.3プレゼント当選者発表

- [illegible]

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

※No.4・5で募集したアンケートのプレゼントの当選者発表は、10月18日発売のNo.9になります。

表 ひょう

No.	① ニンテンドウ64	No.	② スーパーファミコン	No.	③ ゲームボーイ
0001	ウェーブレース64	1001	ああっ女神さまっ	2001	ストリートレーサー
0002	ウルトラドンキーコング(仮称)	1002	あかすの関	2002	スポーツ・コレクション
0003	栄光のセント・アンドリュース	1003	ウィザードリィ・外伝IV〜胎魔の鼓動〜	2003	パチ夫くんゲームギャラリー
0004	XSW-1(仮称)	1004	ウイニングポスト2 プログラム'96	2004	13色対応 クレヨンしんちゃん オラのこきげんコレクション
0005	エフゼロ64	1005	クーリー スカंक	2005	13色対応 ゲゲゲの鬼太郎 妖怪創造主現る/
0006	カービィのエアライド(仮称)	1006	サウンドファンタジー	2006	13色対応 原人コレクション
0007	カメレオン・ツイスト	1007	サラブレッドフリーダーIII	2007	13色対応 スーパーチャイニーズファイターGB
0008	がんばれゴエモン5 〜ネオ桃山幕府のおどり〜	1008	G・O・D	2008	13色対応 スーパーチャイニーズズランド1・2・3
0009	金田一少年の事件簿(仮称)	1009	実況パワープロレスリング'96	2009	13色対応 スーパーブラックバスPocket
0010	Cu-On-Pa	1010	実戦パチスロ必勝法/TWIN	2010	13色対応 SFC飛龍の拳外伝2
0011	クライマー(仮称)	1011	スーパー人生ゲーム3	2011	13色対応 ナムコギャラリーVOL.2
0012	クリエイター(仮称)	1012	スーパーニチツマージャン4 基礎研究篇	2012	13色対応 バーチャル飛龍の拳GB(仮称)
0013	ゴールデンアイ007	1013	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ...	2013	13色対応 はじめてのおつかい(仮称)
0014	ゴルフ(仮称)	1014	ストリートファイターZERO2	2014	13色対応 パズル忍たま乱太郎(仮称)
0015	JリーグLIVE64	1015	ダービースタリオン96	2015	13色対応 不思議のダンジョン 風来のシレンGB一月影村の怪物一
0016	実況ゴルフトーナメント97(仮称)	1016	大戦略エキスパートWWII	2016	13色対応 ピクロス2
0017	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	1017	タワードリーム	2017	13色対応 ぶよぶよ通(仮称)
0018	実況パワフルプロ野球4	1018	同級生2	2018	13色対応 ボンバーマンコレクション
0019	スーパーマリオRPG2(仮称)	1019	トナルドダックのマウイマラード	2019	13色対応 ボンバーマンGB3
0020	スターウォーズ〜シャドウズ オブ ジェンバリアー	1020		2020	13色対応 ミニ四駆GB レッツ&ゴー!!(仮称)
0021	スターフォックス64			2021	13色対応 ミニ4ボーイ
0022	ダイナマイトサッカー(仮称)			2022	13色対応 名探偵コナン(仮称)
0023	超空間ナイター プロ野球キング			2023	13色対応 モグラ〜ニャ
0024	テトリスフィアー(仮称)			2024	13色対応 桃太郎コレクション2
0025	デュアルヒーローズ			2025	13色対応 ヨッシーのパネボン
0026	テロクック:ダイナソーハンター				
0027	ドラえもん(仮称)				
0028	ハギーブギー(仮称)				
0029	パワーリーグ64(仮称)				
0030	ヒューマンランプリ In Formula 1				
0031	プラストコープス(仮称)				
0032	フレードアンドバレル				
0033	ボディハーベスト(仮称)				
0034	ボンバーマン64(仮称)				
0035	麻雀(仮称)				
0036	麻雀MASTER				
0037	MOTHER3(仮称)				
0038	マリオカート64				
0039	マルチレーシング(仮称)				
0040	ミッション・インボッスブル(仮称)				
0041	ヨッシーアイランド64				

No.	表	今	号	の	記	事	じ
01	N64/ミッション・インボッシブル(仮称)						
02	N64/ワンダープロジェクトJ2						
03	N64/レフ・リミット(仮称)						
04	N64/栄光のセント・アンドリュース						
05	N64/ワイルドチョッパーズ						
06	N64/がんばれゴエモン5 ~ネオ桃山幕府のおどり~						
07	N64/JリーグLIVE64						
08	N64/超空間ナイター プロ野球キング						
09	N64/カメレオン・ツイスト						
10	N64/ウェーブレース64						
11	N64/Cu-On-Pa						
12	SFC/スーパーファミコン						
	ドラゴンクエストIII	そして伝説へ...					
13	SFC/桃太郎電鉄HAPPY						
14	SFC/ミニ四駆シャイニングスコピオン	レッツ&ゴー					
15	SFC/モンスター						
16	SFC/ストリートファイターZERO2						
17	SFC/サラブレッドプリーダーIII						
18	SFC/ウイニングポスト2	プログラム'96					
19	ファミマガ64 ランキングBOX						
20	ファミマガジャーナルR						
21	サテラビューステーション						
22	ゲームボーイNow//						
23	スーファミターボHEAD LINE						
24	RGB MANIAC						
25	超ウルトラ技						
26	ハイパー新作リリース予報						
27	超新ロックオン						
28	新作ゲームカレンダー						

No.	表紙名義
01	週刊ファミ通
02	月刊ファミ通Bros.
03	64口コミ
04	スーパー64
05	電撃NINTENDO64
06	PCエンジンFAN
07	電撃G'sエンジン
08	サターンFAN
09	セガサターンマガジン
10	TECHサターン
11	プレイステーションマガジン
12	ファミ通PS
13	HYPERプレイステーション
14	THE プレイステーション
15	電撃プレイステーション
16	ゲーメスト
17	ゲーメストEX
18	Vジャンプ
19	Game Walker
20	GAME ON/
21	じゅけむ
22	少年ゲームマガジン
23	LOGIN
24	マイコンBASICマガジン
25	コンプティーク
26	電撃王
27	Virtual IDOL
28	コロコロコミック
29	コミックボンボン
30	少年ガンガン
31	月刊霸王マガジン
32	週刊少年ジャンプ
33	週刊少年サンデー
34	週刊少年マガジン
35	週刊少年チャンピオン
36	その他

No.	機種名
01	ファミコン/ツインファミコン/ディスクシステム
02	スーパーファミコン
03	ゲームボーイ/スーパーゲームボーイ/ゲームボーイポケット
04	バーチャルボーイ
05	ニンテンドウ64
06	PCエンジンシリーズ
07	PC-FX
08	メガドライブシリーズ
09	スーパー32X
10	セガサターン/Vサターン/ハイサターン
11	ゲームギア/キッズギア
12	プレイステーション
13	3DO
14	NEO・GEO/NEO・GEO CD/NEO・GEO CDZ
15	MSXシリーズ
16	PC9801/9821シリーズ
17	DOS/V
18	マッキントッシュ
19	ビビニアットマーク
20	その他
21	何も持っていない
22	特に買いたくない

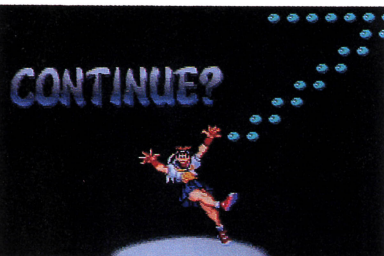
STREET FIGHTER ZERO 2

ストリート
ファイター・
ゼロ2

カプコン
はつばいびみてい
発売日未定
7800円

SFC 格闘アクション
32M
最大2人同時プレイ可

東京ゲームショウ'96で展
示発表されたロムをゲッ
ト。これは、初めて18人
全員を操作できるもの。
このロムを実際にプレイ
して移植度を検証し、完
成版の予想をしていく。



コンティニュー時のビジュアルが、SFC版オリジナルになっているキャラも

デモ画面も、ほぼ忠実に再現されている



業務用や他ハードに比べて、かなりハードの制約があるにもかかわらず東京ゲームショウ・バージンのサンプルロムのデキを見てみると、カプコンの底力のすごさをうかがえるSFC版「ZERO 2」。製品版に向けてバランス調整が残っているようだが、現時点でもかなり遊べる。そこで今回は、業務用と比べての移植度と、SFC用にアレンジされている部分にスポットを当てて紹介していく。



業務用で馴染みのプレイヤーセレクト画面。キャラ選択時のボタンの押し方でキャラの色が変わる



タイトル画面でスタートボタンを押すと、このモード選択画面に。ここではバーサスモードを選択

ゲームモードは2種類。業務用と同じ「アーケードモード」のほかに、SFC版のオリジナル要素として「バーサスモード」がある。これは人どうしの対戦モードで、キャラクタ18人を自由に選べるのはもちろん、ステージも選ぶことができる。ここでは、どのような手順で選んでいくのか紹介しよう。

熱いバトルはこの手順で開始だ

SFC用にアレンジされたシステム部分を紹介



対戦キャラどうしのビジュアルが表示され、いざバトル開始！ このビジュアルもなっとくのデキ

©CAPCOM CO.,LTD.



SFC版オリジナルのステージ選択画面。キャラに対応しているぞ

オートガード？
ノーマル？



キャラを選択したら、ノーマルなマニュアル操作か、オートガードかを選択

勢ぞろいした強者18人の 魅力と移植度を検証!



○出せるイージースーパーコンボは業務用からの変更がなく、ボタン同時押し判定はきびしめだが完璧に移植されているようだ

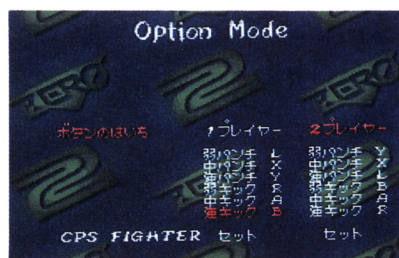
○スーパーコンボゲージがレベル1分しかたまらないこと、弱パンチと弱キックといった同等の強さのボタン同時押しで...



○オートガードにすると、相手の攻撃を自動でガードしてくれる。ただし、自分で攻撃をしかけようとしているときはダメだ

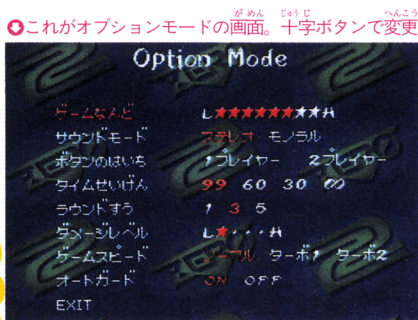
格闘ゲームがあまり苦手な人や初心者にはウレシイ、オートマチック・モード。回数制限なしのオートガードに、同じ強さのパンチとキックのボタン同時押しで簡単に出来る、イージースーパーコンボなど忠実に移植されているぞ。

ほぼ忠実に再現
オートマチック・モード



○これがボタンの設定画面。カーソルを合わせてから、そこに持っていきたいボタンを押せばいい

自分好みの設定



○これがオプションモードの画面。十字ボタンで変更

SFC版での「オプションモード」は、ボタン配置を自由に振り分けられる「ボタンのほいち」を含めて項目は8種類あり、かなり充実した内容だと言える。東京ゲームショウ・パージョンのサンプリウムでは、「ゲームスピード」の設定を変更しても実際のスピードは変わらないが、スピードの設定は3種類あるので、製品版でどのくらい違うのか気になるところだ。

SFCならではの
オプションがうれしい



○大草原ステージはアーケードモードで確認。大暴布ステージは確認できず、製品版ではどうなる?



○「ストII」時代の姿の春麗もしっかりと移植されているようだぞ

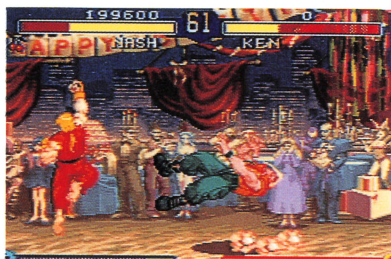
業務用の「ZERO2」には、『ストII』時代の姿の春麗や大草原ステージなど、隠しの要素がかなりの数存在していた。SFC版はどうかというと、チャイナ服の春麗の存在は確認されている。隠しステージではプレイできなかったが、アーケードモードでのサガットステージが大草原だったので、十分期待できるだろう。

隠しフューチャーは
どうなるのか?



○挑発もほぼ完璧に移植。セレクトボタンで出せるぞ

オラオラ!



○キャンセル技など、対戦を盛り上げる部分の移植度が高い。製品版の完成度が期待される

キャラクタなどの必殺技紹介に
移植のぐあいを徹底検証

キャラのカラーも
完全移植!

キャラクタごとに6種類あった
配色パターンも、しっかりと移植
されている。この配色の選択も業
務用と同じになっているのだ。

パンチ+オort

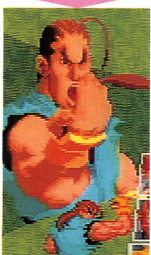
キック+オort

キックx2

キック

パンチx2

パンチ



○細かい部分ではあるけれど、その辺りもしっかり製品版では移植されることを期待したい



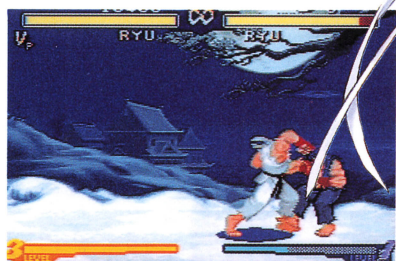
○スーパーコンボのひとつ、真空竜巻旋風脚、開始直後の相手キャラの食らいポーズがない点を除けば、業務用と変わらないデキだ

やはりシリーズ通し
の主役キャラだけあって、一番
移植度は高いようだ。全キャラ共
通の、オリジナルコンボ時に相手
のけぞりポーズをとらない点を
除けば、必殺技の性能も納得でき
るデキ。また、通常技のスキを省
略して必殺技につなげるキャンセ
ル技なども、かなり使いやすくな
っている感じた。

○リュウに関しては製品版
まで、ほぼこのままの状態
でいくのではないだろうか



○近距離だと相手を燃やせる強の波動拳
や、スーパーコンボの真空波動拳の性能
も忠実に再現されているようなので...



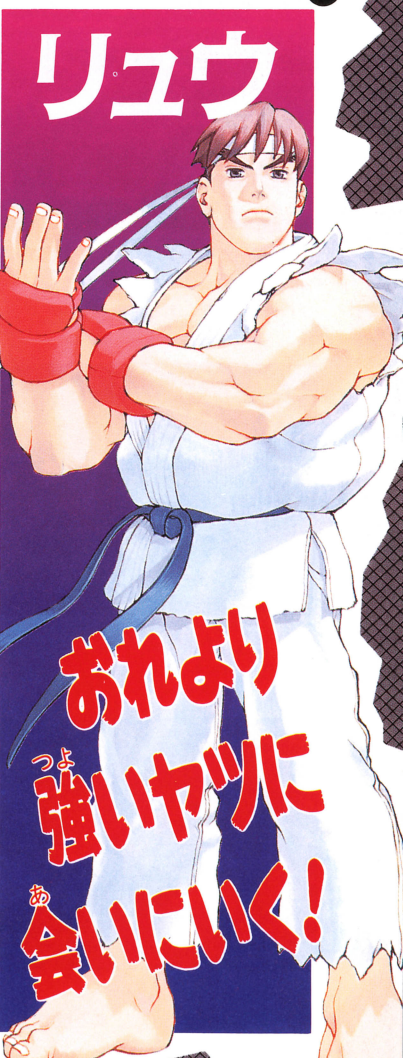
○しゃがみガードしている相手に有効な鎖骨割り。
これは前方向へキーを入れての中パンチで出せる

○昇竜拳につなげた。キャンセル技も移植度が高いと思われる



○強キックで跳び込んでから、この立ち中パ
ンチにつなげ、これをキャンセルして...

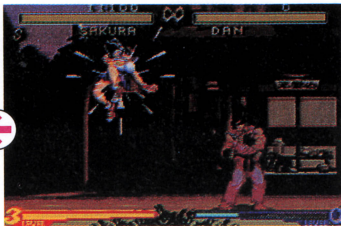
アノ技は可能か?
リュウの基本的な連続技として、
強キックで跳び込んでから、基本
技をキャンセルしての昇竜拳(波
動拳)があるが、何の遜色もなく
使える。完璧な移植なのでは。



おれより
強いやつに
会いに行く!



○多少、ボタン同時押しの判定がきびしいようだ 1つの同時押しで、オリジナルコンボ開始!



○パンチボタン2つとキックボタン1つの同時押ししか、キックボタン2つとパンチボタン



○オリジナルコンボを使用するには、技を出したりして、スーパーコンボゲージをレベル1以上にためる必要がある

同時入力がちよと
シビアなオリコン

ZEROのカウンターも
違和感なしのデキ



○○ケン
のキックボタンで出すZEROカウンターは、キックになる。これはリーチもあり、しゃがんでいる相手にも有効



キックで出す



○○ケンのパンチボタンで出すZEROカウンターは、昇龍拳になっている。相手がしゃがんでいる場合だと外れることも



パンチで出す

『ZERO2』の新要素としてのオリジナルコンボ。特定の条件のときに、パンチ2つとキック1つパンチ1つにキック2つの同時押しで出せる。SFC版では、多少同時押しの判定がきびしめかも

キャラクタごとに種類ある、ZEROカウンター。これは相手の攻撃をガードしつつ反撃できる『ZERO』シリーズ特有のシステム。これはサンプルロムの時点でも忠実に移植されているようだ。

登場シーンが変更が!?



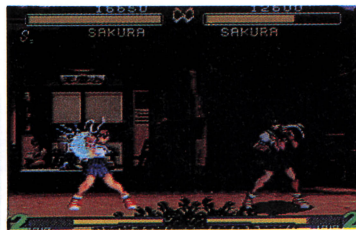
○業務用では、さくらが画面外から駆けてくる登場シーンだったが、SFC版では、画面外から跳び込んできて107ページのイラストのように、「へへへ〜」といった感じで鼻をこするものにアレンジされているのだ

いくよっ!

○使い勝手のいい春一番も、業務用に遜色ない移植度だ



○ダメージも大きくなっていく。この辺もしっかり移植されている。画面は2段階までためて撃った波動拳だ



○さくらの波動拳は、撃つ前にボタンを連打することによって、手にためている気の量が多くなり…

NO...



○ただし、通常技キャンセルの咲桜拳はバッチリ移植されている



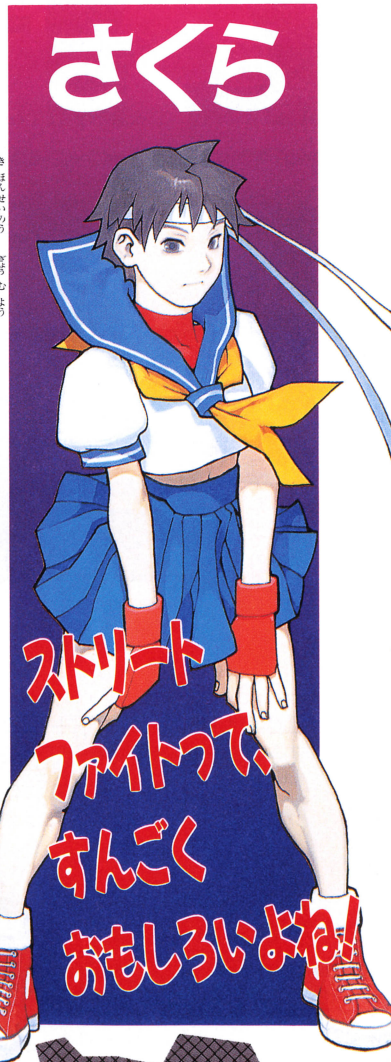
○次の技につながらないようだ。この辺りの調整はどうなるのか、さくら使いは気になるところ



○攻撃後のスキが少ないフラワーキックなのだが、サンプルロムでは相手と離れすぎてしまうようなので…

アノ技は可能か?

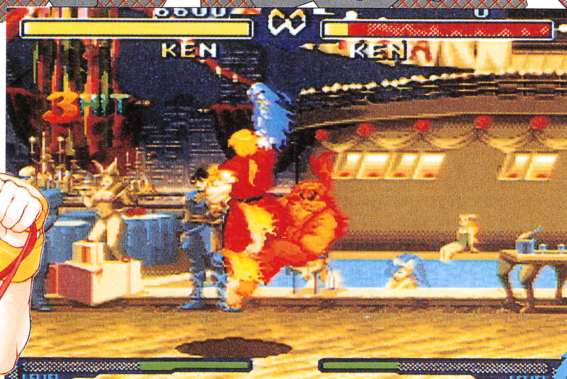
業務用に比べて、飛び込みの中キックで後ろへ回り込みにくくなったこと、キー入れ中キック後の間合いが少し離れること。ただし、これは調整されると思われる。



ストリート
ファイトつて、
すんごく
おもしろいよね!



まあ、アイツの
次くらいには
強いんじゃないかな



○スーパーコンボの存在で、やや影が薄くなった感じの昇龍拳。でも、ケンといったらこの燃える強・昇龍拳。性能そのままの移植はうれしい



○ひざ落として後ろへ回り込んだあと、通常技キャンセルの神龍拳をカッコよく決めると気持ちいい。この神龍拳のスキの少なさも、SFC版で忠実に再現されている

○昇龍裂破は、かなり出しやすい感じだ



リュウと同様に、業務用と比べて遜色のない移植。強の昇龍拳のダメージの大きさや、キックでのZEROカウンターのリーチの長さといった魅力がそのまま移植されている。また、SFC版はコマンド入力の判定が良いようなので、スーパーコンボの昇龍裂破もつさに出しやすいようだ。

アノ技は可能か？

飛び込みキックで後ろへ回り込むのは、業務用と同様にできる。飛び込みは頻繁に使えないが、多段連続技を狙うにはかかせないもの。この辺りがしっかりと移植されているのはうれしい。また基本技キャンセルのスーパーコンボは完璧に移植されている。



○この百裂脚は業務用との差がないような移植度を感じられた



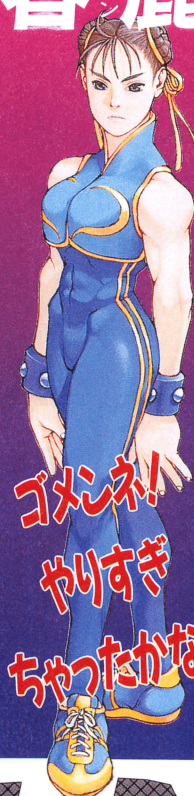
○画面はレベルでの気配が、業務用よりは大きめの感じがする



○業務用ではとても強力だった天昇脚。SFC版のサンプルロムでは相打ちになるケースがやや多かった。この辺りはどうなるのか？

業務用では最強を誇っていた春麗のサンブルロムでは、天昇脚の攻撃判定が微妙に違っていたり、干裂脚の移動スピードが業務用より速いために覇山天昇脚をつなげにくいことで、ちよつとおとなしめの感じがする。最終調整後、最強の座に君臨できるような移植になるのかどうか気になる。

春麗



ゴメンネ！
やりすぎ
ちゃったかな？

アノ技は可能か？

先に紹介したとおり、現時点での移植だと干裂脚からの覇山天昇脚がつながりにくくなっているようだ。ただし、すばやくコマンド入力でつなげることは可能。この辺りも調整されるのではないかとと思われる。

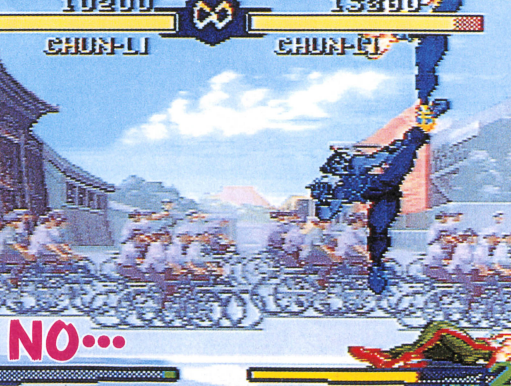
○この干裂脚の移動スピードが速いので、次の覇山天昇脚の…



○コマンドをすばやく入力しないとダメ



○一応つながるのだが、かなり難しいといえる。この部分だけSFC版は、業務用とかなり違っている感じだ。製品版に向けて、これがどう調整されるのか？



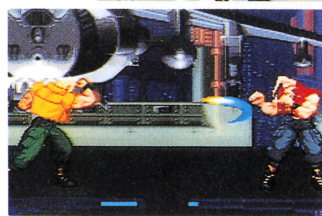
NO...

ナッシュ

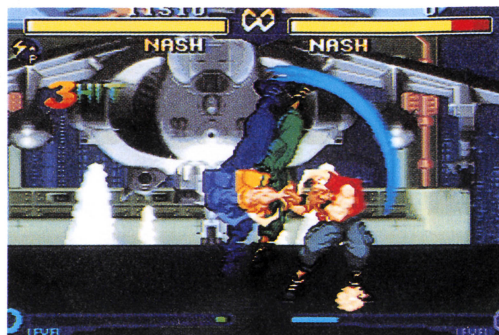


クールなほうが
勝つ!
覚えておけ

○必殺技のサマーソルト
トシエルの強弱の性能
の違いや...



○ソニックブームの強
弱の性能の違いもしつ
かり再現されている



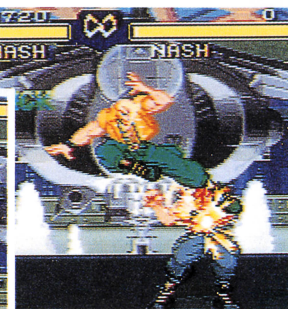
○スーパーコンボのサマーソルトジャステスも忠実に再現されて
いるようだ。しかも、かなり出しやすくなっている感じ



○これも忠実に再現されているので、
なんの違和感もなくナッシュを操作
できる。かなり移植度は高いのでは



○立ち弱パンチ数発ヒットさせ
たあとの、強のソニックブーム
が挙げられる



○ナッシュの基本的な連続技のひと
つとしては、相手へと深めに強キッ
クで跳び込んでから...

ナッシュに関しては、業務用と比べても
違和感なく使うことができた。かなり移植
度は高いと思われる。また、ナッシュのス
テージの背景にある戦闘機のハリアガしつ
かり動いている点は、ハードの制約がある
なかカプコンの技術力の高さをうかがえる。

アノ技は可能か?

業務用で使えたナッシュの基本的な連続
技は、すべて問題なく使えるようだ。相手
の後ろへ回り込める跳び込みの中キックも
しつかり移植されている。立ち中パンチキ
ャンセルのソニックブームもつながらず。



○武神八双拳などのス
ーパーコンボは、それ
ほど業務用との違いを
感じられない



○武神イズナ落とは、業務用に
遜色ない忠実な移植のようだが、
イズナの肘落としが、多少相手に
ヒットさせづらくなっている感じ

イの武神旋風脚
連続技で重宝するガ



○性能そのまま移植
されているようだ

ガイ



これぞ
武神流の
極意!

アノ技は可能か?

ガイの連続技として立ち中パンチから立
ち強パンチキャンセルの崩山斗がある。た
だし、現時点で立ち強パンチから崩山斗に
つながりにくい感じがある。最終調整でこ
の辺りがどうなるのか気になるところだ。



○現時点でのサンプルROMでは、立ち中パンチ
から立ち強パンチまでは問題なくつながるが、
そのあとのスキが大きいように感じられた



○ガイの基本的な連続技のひとつとして、立ち中パンチから立ち強
パンチのあと、崩山斗につなげるものがある

ダルシム



ヨーガの奥義を
もってすれば
勝つ

○ヨガストライクのグ
ネグネとしたダルシム
の動きは…



○うまく再現されてい
るようだ。ダルシムフ
ァンの納得のデキ?

○キャンセルがうまくかからない感じだった。でも、まだ
調整が終わっていないサンプルロムなので大丈夫だろう



NO...



○もともと強パンチの根元に攻撃判定はないのだが、こんな感じ
にすり抜けてしまうことも。こも製品版では調整されるだろう

ダルシムはほかのキャラと同様に、必殺技とスーパーコンボは出しやすいのだが、ボタン3つ同時押しが必要なヨガテレポートのみ、多少出しにくい感じ。また、サンプルロムでは通常技で相手をすり抜けてしまう場面も。この辺りは調整されるだろう。

アノ技は可能か?

通常技からヨガファイアへつなげているとき、業務用よりスギ大きく感じられた。もともと有効な連続技を持たないダルシムだが、サンプルロム版だとより単発的なキヤに。製品版ではどうなるのか?



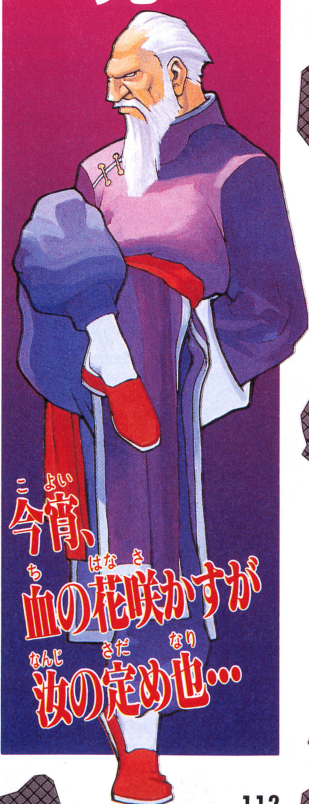
○投げ技の凶暴とスーパーコンボの惨害は見た目にはまだできていない感じはしたが、そのほかはちゃんとできていたぞ。カッコ良く必殺技などを決められるのだろうか?

○喪流はパンチボタン3つ同時押しで、忌流はキックボタン3つ同時押しで、それぞれ流派を切り替えられる。これだけは、ほかのボタン同時押しと違って判定がきびしくない



元はステージにある、水たまりに映った背景の処理はさすがと思えるが、やはりハリの制約のためか水たまりにキャラの姿は映らないのは残念。キャラ自体は、スーパーコンボがまだ調整中な感じだった。

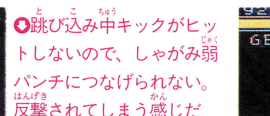
元



今宵、血の花咲かすが
汝の定め也...



○しゃがみ弱パンチキャンセルの惨害はうまくつながらぬのだが…。この辺りもうまく調整されていくのかどうか、今後に期待したい



○飛び込みの中キックで後ろ回り込みをしても、攻撃判定が微妙に違っているのか、うまくヒットさせられない

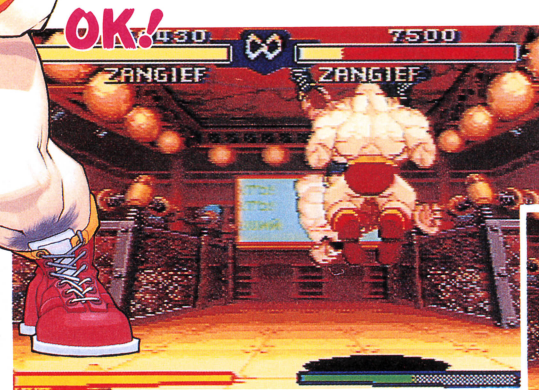
アノ技は可能か?

まだ調整中だと思われるので業務用と同じようにつながらない連続技もあるようだ。たとえば、飛び込みの中、強キックで後ろ回り込みから始まるものはできなかったぞ。

ザンギエフ



○リュウの波動拳や春麗の気功拳など、飛び道具を消すことができるバニシングフラット。これもほぼ忠実に移植されている感じがするぞ



○問題なくつながる。ザンギエフの移植は完璧か？

○投げ系の間合いが広がったのが多少だが実感できた。これだけでもザンギエフ使いには心強いのではないだろうか？

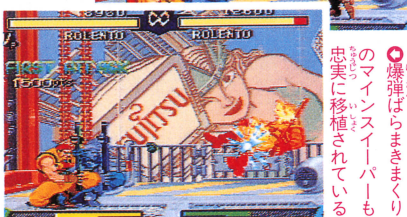
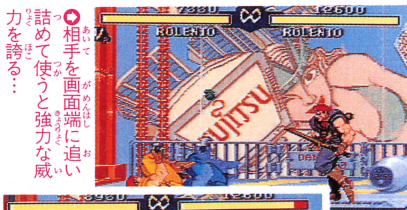
製品版でどう調整されるのか、心待ちにしたい



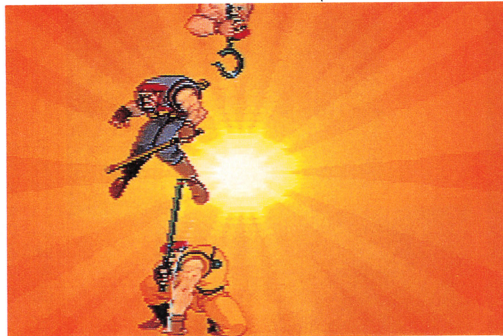
パワフルな投げ技をもつザンギエフ。業務用では投げの間合いがせまかったのだが、今回のサンプルロムだと投げの間合いが広がっていったぞ。この投げの間合いは製品版まで残るのだろうか。

アノ技は可能か？

ザンギエフの基本的な連続技のひとつとして、フライングボディーアタックで後ろに回り込んでからのしゃがみ弱パンチキャンセル、スクリューバイルドライバーがある。この連続技は問題なく使うことができた。スクリューバイルドライバーは…

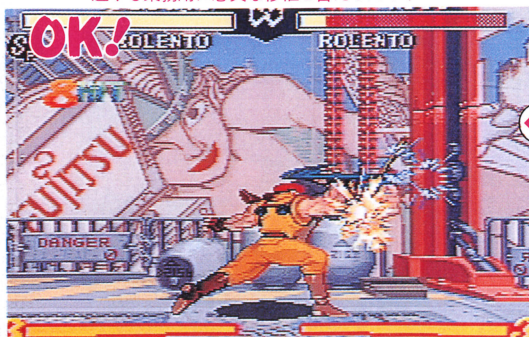


○爆弾は、もしまくりのメインスライバーも忠実に移植されている



○テイクノーブリズナーも忠実に移植。ただ、業務用の糸を弾いたような効果音が現時点で入っていなかったのは残念

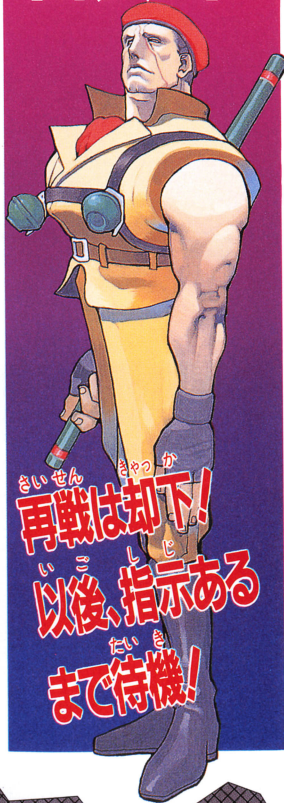
○パトリオットサークルの3セットにつなげられる。この辺りも業務用に忠実な移植と言えるだろう



○対空にも強い、この中パンチ（サブライズロッド）で牽制しつつ、キャンセルの可能な弱パンチにつなげる。あとは、相手に連続でヒットする必殺技の…

『ZERO2』で新たに加わったキャラの1人。トリッキーな動きが魅力的なキャラだ。ロレントの移植度をみると、スーパーコンボなどは、業務用と微妙な違いはあるものの、問題なく使うことができる。ただ、ハイジャンプだけは確認できなかった。

ロレント



アノ技は可能か？

ロレントの基本的な連続技のひとつとして、性能のいい立ち中パンチから立ち弱パンチキャンセルのパトリオットサークルがある。これは問題なく、納得できる移植度。

ローズは、一番移植が遅れているのではないだろうか？ それというのも、ローズの分身が3体発生するスーパーコンボのソウルイリュージョンがあるのだが、その技を確認できなかったため。この技はSFCのハードの性能からみると、難しいと思われる。カプコンの技術力に期待したい。

○ZERO2で新たに加わったローズの必殺技のソウルスパイラルは…



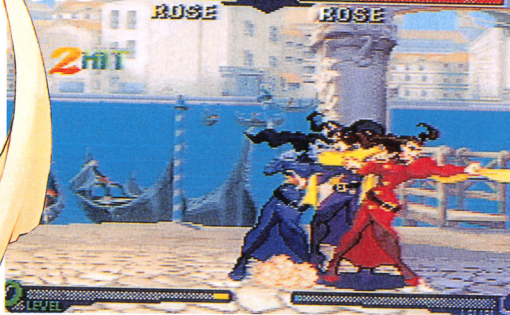
○多少、マフラーのドリル状態の戻りが遅い感じ



○違和感なく使えている。ほかの技にくらべて移植度は高いのか？

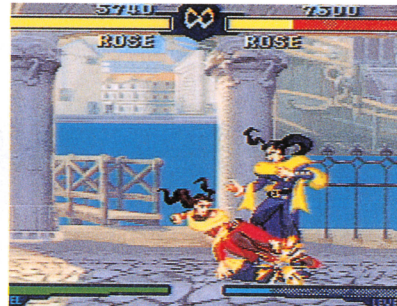


NO...



○スーパーコンボのオーラソウルスパークは攻撃判定がまた調整中のように、相手をすり抜けてしまった。完成が待たれるところ

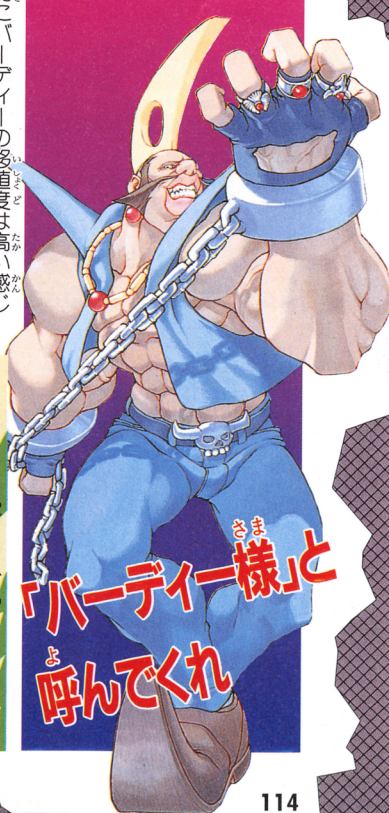
○ソウルイリュージョンを使えば、このスライドキックや連打の効く通常技で効果的な連続技を使えるのだが、サンプルROMでは残念ながらできなかった



アノ技は可能か？

ソウルイリュージョンが使えないので、この技を絡めた連続技は、サンプルROMでは確認できなかった。そのほかの連続技もつなげるけれども…、という感じだった。

バーディー



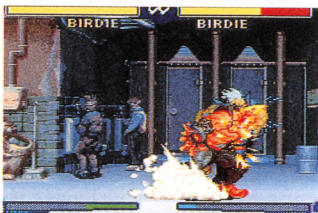
「バーディー様」と呼んでくれ

基本的にバーディーの移植度は高い感じだった。ただ、攻撃判定の微妙な違いのためか、しやがみ強パンチが相打ちになりやすいようだ。そのほかでは、ブルヘッドを出したときに体が赤くなるのがより目立つようになり、それがいい味を出している。

○バーディーの体の赤みはパワーアップ。ちょっとうれしくも



○ブルヘッドの性能はほぼ変更なしで移植されているようだ…



○気のせいかもしれないが、ブルペンチャーでの吸い込み（相手を捕まえる）ぐあいか悪い感じ。この辺りはどうなるのか？

OK!



○2発ヒットするうち、1発目でキャンセルをかけてブルヘッドやザ・バーディーにつなげる。これは問題なくつながっているぞ

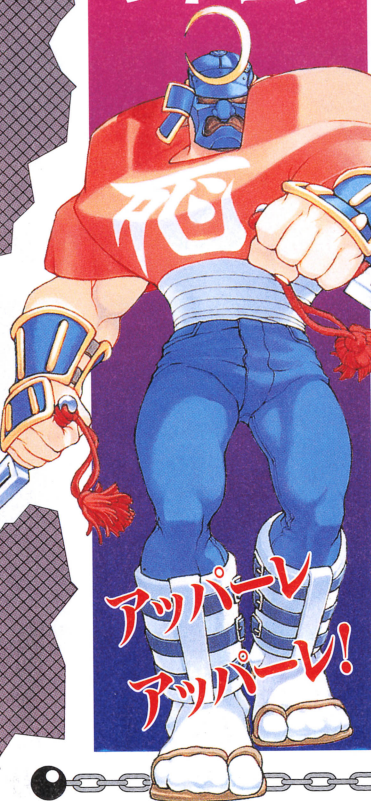


○バーディーの連続技は、まずこの立ち弱パンチをヒットさせて

アノ技は可能か？

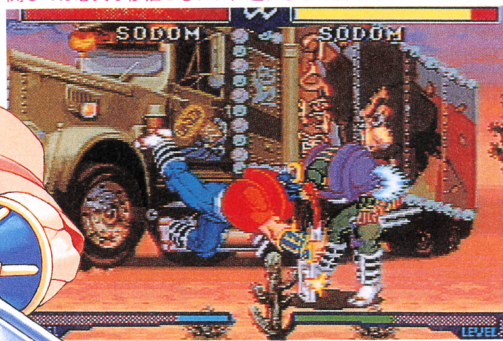
投げ系の必殺技マダラーチーンやパンチ系では気にならなかったのだが、スーパーコンボのブルペンチャーで、相手を捕まえる間合いが狭くなっている感じがした。連続技のほうは、通常技キヤンセルのブルヘッドやザ・バーディーがあるが、問題なくつながっている。

ソドム



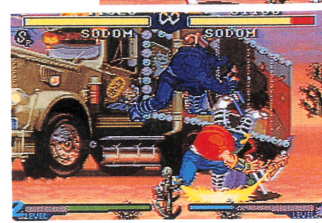
アッパーレ
アッパーレ!

○ソドムといえば、この特殊技のデングウォーキング。この技に関しては忠実な移植と思われ、違和感なく使えた



○もともと、相手が飛び込んでくる攻撃ぐらいにしか、効果的ではなかった必殺技のシラハキャッチ。サンプルロムでも一応ポーズをとるのだが、成功したのは皆無だった。現時点で業務用とかなりの差を感じる

○十字ボタン2回転の必要なスーパーコンボのデングウォーキングも……



○忠実に移植されている。十字ボタンで出しやすくするのか?

ソドムに関しては移植度は高いといえるのだが、シラハキャッチだけは違うようだ。もともと業務用でもジャンプキックくらいにしか効果的ではなかったのだが、サンプルロムではそれもできなかった。製品版ではどうなるのだろうか、気になるところ。

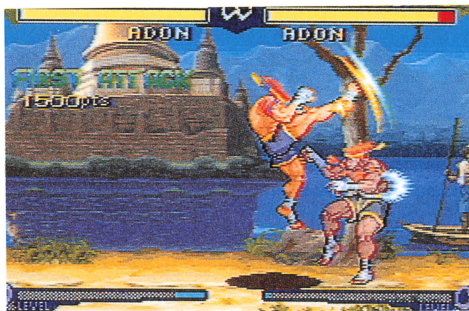
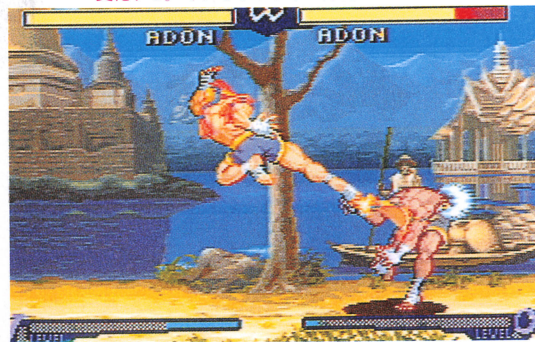
○ソドムのお手軽な連続技として、通常技をキャンセルしてのジゴクスクレイプがある。これは問題なくつながらう。ほかの連続技も、特につながらないというものはなかったので、この辺りの移植度は高いと思われる



アノ技は可能か?

サンプルロムでも、ソドムの連続技は問題なくつながられる。納得の移植度といえるだろう。たとえば、ソドムの基本的な連続技のひとつ、通常技キャンセルのジゴクスクレイプもバッチリつながらるぞ。

○必殺技のジャガートゥースも押すボタンによって軌道が変化する。それもしっかりと再現されているぞ



○アドンの必殺技のジャガーキックは、押すボタンによって跳ぶ軌道が違うのだが、サンプルロムでも忠実に再現されている。違和感なく使うことができるだろう

アドン



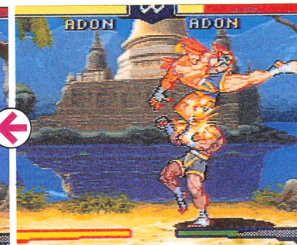
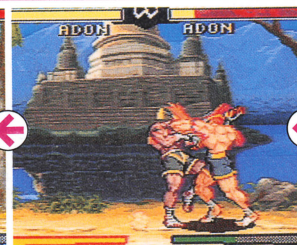
世界最強の
ムエタイ
その頂点が
このオレだ

アノ技は可能か?

アドンは違和感なく使うことができたので、移植度は高いと思われる。必殺技も違和感なく使いやすかつたし、スーパーコンボに対しても、納得できる移植度。ZERO2でも、強い部類に入るキャラになるのだろうか。

アドンの連続技として左に挙げたものがあるが、問題なく使うことができる。跳び込みの強キックに関しては、攻撃判定の強さはそのまま遜色ない。業務用に比べてもほぼ忠実に移植されているかも。

ジャンプ中キックから弱パンチ×2のあと、ジャガーバリードアサルトへ

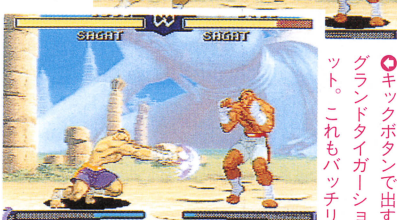


○ジャンプ中キックを相手の後ろへ回り込むようにしてヒットさせ、弱パンチの2発目をキャンセルしてジャガーバリードアサルトを出す。違和感なく使えるので、これをもてもアドンの移植度は高い

○スーパーコンボのタイガーレイドも忠実に再現されているようだ。残像の処理をみてもカプコンの技術力の高さをうかがえる

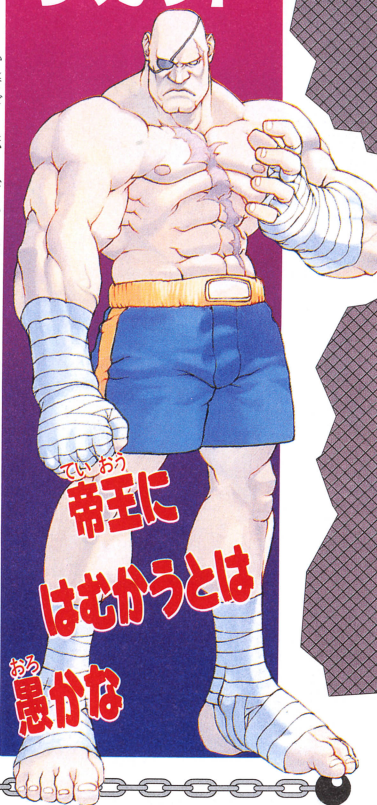


○パンチボタンで出すタイガーショットも忠実に移植されている



○キックボタンで出すグランドタイガーショット、これもパッチリ

サガット



帝王に
はむかうとは
愚かな

サガットの移植度は高い部類に入るだろう。唯一、気になるところは、一部の必殺技のスキが大きくなっていること。この辺りは調整されるだろう。細かいことを除けば、必殺技やスーパーコンボの性能など、期待に添えてくれている移植度だと思う。

アノ技は可能か?

画面端限定だけど強力な連続技として、弱のタイガークラッシュからタイガーフローへとつなげるものがある。一応つなげるのだが、微妙にタイガークラッシュのスキが大きくなつた感じでつなげにくいようだ。

タイガークラッシュからタイガーフローへ



○この連続技をみると、サガットの移植度は高いといえるのではないだろうか



○着地時にタイガーフローのコマンド入力が終わるようにすると、画面端にいる状態なら問題なくつなげることができる



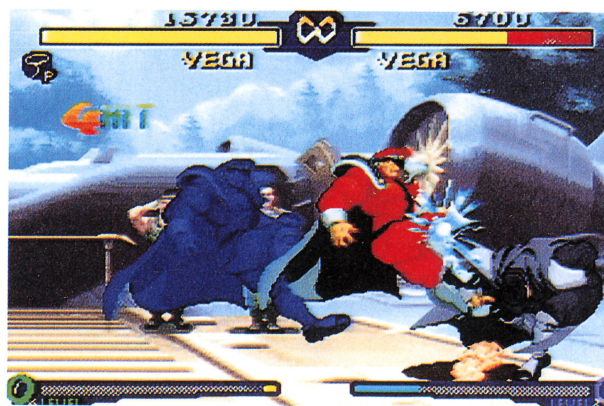
○弱のタイガークラッシュを速目に出して、2発当たるうちの2発目だけをヒットさせるようにして…

ベガ



フッ、ぬるいワ!

○二フレスナイトメアは忠実に移植されている



○サイコショットとヘッドプレスが連続でヒットしない。この辺りの調整はどうなるのか?



○ヘッドプレスを出すのだが、この画面のときに硬直がとけるため、コマンド入力をうまう行ったとしても…

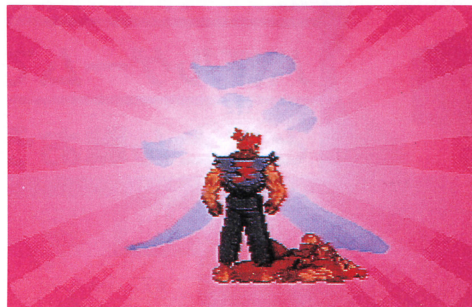
ベガに関しては、ボタン3つ押しの必要なベガワープが出にくい点を除けば、ほぼ忠実な移植といえるだろう。それ以外の技は、違和感なく使つてくれている。微妙な攻撃判定や食らい判定の違いなどはまだあるだろうが、今の時点でも十分遊べるデキだと思われる。調整後は、業務用となら変わらなくなるだろう。



○ベガワープは出にくい

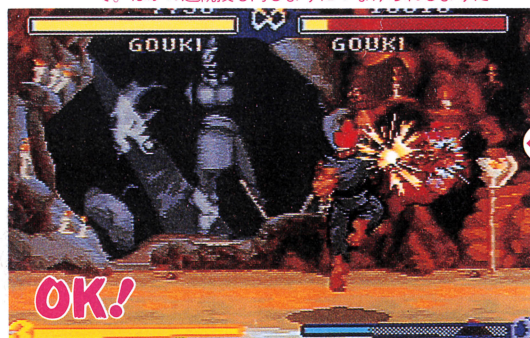
アノ技は可能か?

連続技で唯一つながらなかったのは、弱のサイコショットがヒットしているあいだに、ヘッドプレスを重ねるもの。多少サイコショットの硬直が長めなのかもしれない。



○豪鬼といえば、このスーパーコンボを外せない。レベル3専用のスーパーコンボの瞬獄殺は性能的にはできている感じだったが、グラフィックの一部がまだ完成していないようだ

○豪昇龍拳をヒットさせる。これも問題なくつなげられるぞ。ほかの連続技も同じようにつなげられるようだ



○豪波動拳や、この灼熱波動拳も違和感なく使うことができる。空中で出す斬空波動拳も同じで、違和感なく使うことができる。ちゃんと上昇中にも撃つことができたぞ



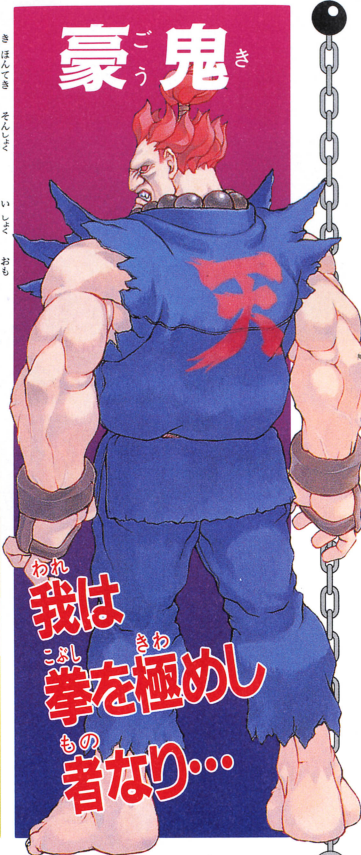
基本的に遜色ない移植と思われるが、まあ微妙に気になる部分は残っている。あえて言えば、竜巻斬空脚の性能がやや落ちていた感じがする。この辺りはバランス調整後は気にならなくなると思われるぞ。



○豪鬼の基本的な連続技のひとつとして、空中竜巻斬空脚から豪昇龍拳や滅殺豪昇龍拳につなげるものがある。豪鬼の移植度が高いようなので、問題なくつなげられている。

アノ技は可能か?

我は
拳を極めし
者なり...



○しゃがみ弱パンチをキャンセルしてスーパーコンボの必勝無頼拳につなげてみた。問題なくつなげられているぞ



○サンプルロムでダンのパワーアップに貢献している昇龍拳。ほとんどの攻撃に対してつぶされることなく使えたぞ



ダンの移植度は高いようだが、業務用より強くなっている感じがした。というのも昇龍拳が使いやすくなっているため。業務用に忠実に移植されるのか、それともこのままの移植でダンの猛攻が起きるのか?

アノ技は可能か?

飛び込みの中キックから弱パンチキャンセルの必勝無頼拳につなげる連続技をはじめ、ほとんどの連続技は違和感なくつなげられている。この辺りをみても、ダンに関しては移植度は高いようなので、安心して。



クオパ

T&Eソフト 発売日未定 9800円

最大4人の対戦
パズルゲームで
とことん戦おう

N64 パズル
32M
コントローラバック専用
最大4人同時プレイ可

クリアパネル

○ステージのクリア、体力の回復
対戦相手への攻撃に用いるパネル



○立方体と同じ6色のパネルがあり、立方体の上の面と同じ色が重なれば消える

カラーパネル

パネルには「カラーパネル」、「クリアパネル」、「サンダーパネル」の3種類が存在する。このパネルは立方体と同じ6色で構成されている。それぞれのパネルの動きを知っておくことでゲームの面白さを格段に違ってくるぞ。

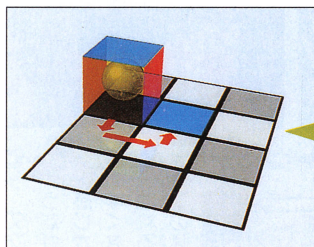
まず3つのパネルの効果を知らう

どんなパズルゲームでも、先の先を読む思考力が必要。しかし、パネルは単純で6色からなる立方体の上面とステージ上のパネルの色を合わせればいいだけだ。

カラフルな立方体を転がし パネルを消してステージクリア

○他の種類でも同じ色のパネルが消えれば同時に消えるパネル

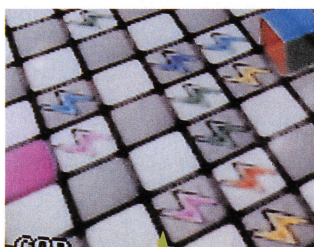
この字返し



○直線的な消し方のうち、スタンダードな消し方で、一番よく使用する技

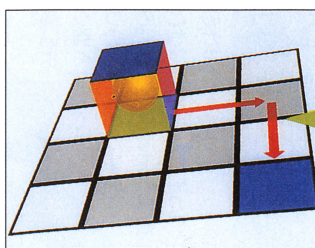
消しパターンを覚えるのがコツ

基本的なパネルの消し方は、6種類ある。立方体とパネルが直線に並んでいる時は「この字返し」、「ロング・コの字返し」、「地獄車」の消し方を使う。斜めにあるパネルを消したい時は、「ダブル・コの字返し」、「くの字落とし」、「稲妻切り」を使う。この基本的な動きをマスターすれば、自分の思い通りに立方体を動かすことができる。そうならば、きっと笑いが止まらないほど、どんどんとパネルを消すことができるぞ。

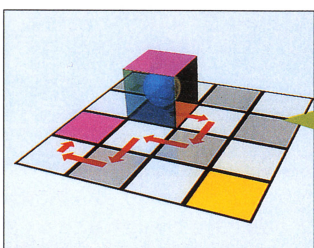


サンダーパネル

くの字落とし

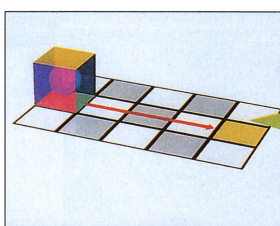


○立方体から少し離れた距離のパネルを消したい時に使用する技



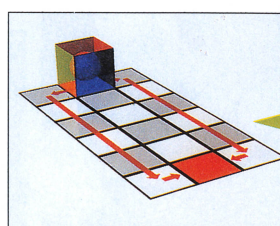
○立方体を斜めに移動させたい時に使う技でコの字返しを2回繰り返す

ダブル・コの字返し



○使ってしまうと地獄に直行しそうな怖い名前だが、操作は簡単で一直線に転がすだけのものだ

地獄車



○コの字返しの応用編で、その名の通り長いコの字を描いて立方体を移動させてパネルを消す方法

ロング・コの字返し

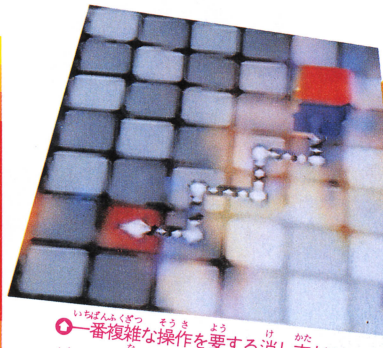
○ゲーム中に分からないところが出てきたら、すかさずチェックしよう



○項目分けされているのでゲームのどの部分を教えてくれるのか、一目瞭然だ

ゲームの初心者には、プラクティスモードが用意されている。このモードでは基本的なゲームのルールから、実戦で役立つお得な情報まで幅広く教えてくれる。

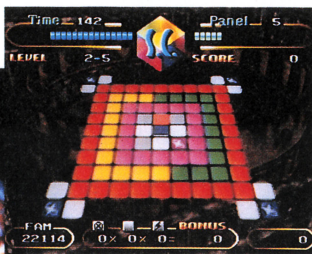
プラクティスモードで更に学べる



稲妻切り

○一番複雑な操作を要する消し方だが、ゲームに慣れてしまえば大丈夫だ

○1度クリアすれば、何度でもその画面をプレイする事ができる



○クリアする画面は全部で100面あるので、あせらず地道に頑張ろう

各ステージで決められた数のワザパネルを制限時間内に消すゲームモード。ステージは、全部で100面も用意されているので、そう簡単には終わらないぞ。

ステージクリア

1人で遊ぶときの3つのモード

このゲームでは「STAGE CLEAR」、「PUZZLE」、「SURVIVAL」、「PUZZLE」、「VS SURVIVAL」の4種類がある。個人でも団体でも、プレイできるお得なゲームだ。

1人から最大4人まで楽しめるゲームモードが4種類



○レベルアップするにつれて難易度も上がる。頑張って100面目をみたいね

ライフゲージが0になるまで続けるその名の通りのサイバイバルゲーム。クリアパネルをどんどん消せば体力アップで長時間遊べる。

1Pサイバイバル



○このパズル画面も1度クリアすると何度でもプレイすることができる

○脳ミソをフル回転させて、じっくり時間をかけて考えよう

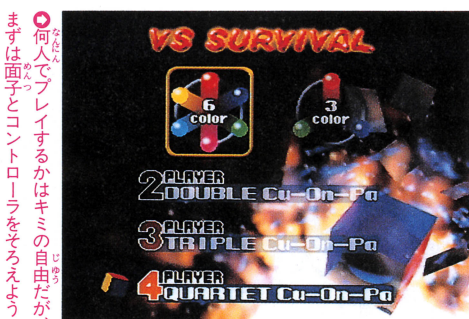


パズル

決まった回転数で立方体を転がしパネルを消さなければならぬゲームモードだ。立方体の動きを先の先まで読まなければならない。



○つつい、コントローラを持つ手にも熱が入ってしまふ一騎打ちノ



○何人でプレイするかはキミの自由だが、まずは面々とコントローラをそろえよう

「1Pサイバイバル」が複数の人数になつた対戦ゲームモード。対戦の場合は、自分のライフが1つ増えると、同時に相手のライフが1つ減る。いつきにパネルを消せば相手の受けるダメージは大きい。対戦相手の人数が何人でも、基本的なルールは変わらないが、対戦相手が増えた分、どんどんワザパネルを消して行かないと最後まで生き残ることはできないぞ。

4人まで可能なサイバイバルゲーム



○4人集まっただけあって、対戦モードでは一番盛り上がりだ。楽しそつ

超ド派手な4人対戦だ!!



○なんだか、あちこちで爆発が起こつていて、すごい事になつてるぞ。3人と、ちゃんと生きてるか?ノ



○絶対に1度はやってみたいゲームモードだね。みんなが集まれば、ゲームの楽しさも4倍になるかも!!

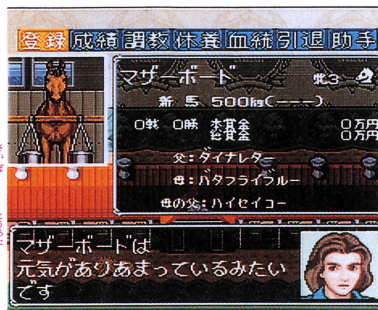


海外に進出して国際的ブリーダーを目指せ! サラブレッドブリーダーIII

ヘクト 10月18日発売予定 8200円

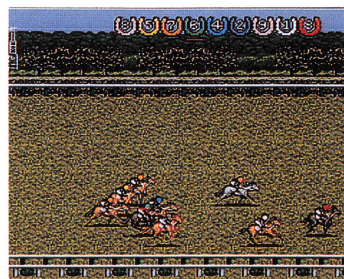
SFC シミュレーション 16M
バックアップ(最大1)

プレイヤーに3歳馬が1頭与えられる



ゲームがスタートすると、プレイヤーの厩舎に3歳馬が1頭入厩する。まずはその馬を調教して、レースに挑むことになるんだ。なお、入厩する馬は8頭の中からランダムに決定される。どの馬も優秀で、クラシックを狙える実力を持っていると言っていだろう。

馬をもらいスタート



今回からゲームの舞台が世界に広がったぞ

育てた馬をレースに出走させる、競走馬育成シミュレーション「サラブレッドブリーダー」の第3弾だ。世界の名馬が勢揃いする壮大な国際的舞台で、世界に通用するサラブレッドを育て上げよう!

育てた馬でレースに挑戦!!

種付けをおこなう

プレイヤーには、3歳馬の他に種付けを終えた受胎済みの繁殖牝馬が与えられる。翌年、その牝馬が仔馬を出産したら、すぐにプレイヤー自身の手で種付けをおこなおう。市場で種牡馬を選択し、種付け料を払って交配させるのだ。

仔を受胎!!



受胎すれば1年後に仔馬が生まれる

2歳馬を購入

資金をある程度蓄えたら、市場で2歳馬を購入しよう。売りに出されている馬は1週ごとに1頭入れ替わるので、小まめにチェックしてほしい。なお、購入した2歳馬は、競走場牧場か2歳馬専用のトレーニングセンターに送られる。



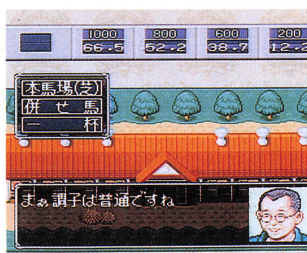
2歳馬は4～8月の間、売りに出される

3歳になったら入厩

各競走馬は、3歳になった時点で厩舎に入厩させる必要がある。厩舎は2タイプあり、入厩先はプレイヤーが決めることになる。

自厩舎

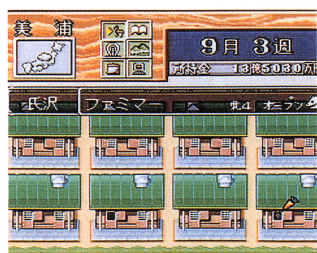
プレイヤーが運営・管理する厩舎。プレイヤー自身が直接競走馬に調教をおこなう。また、出走するレースもプレイヤーが登録する。



プレイヤーが直接競走馬を育てる。レースの登録もプレイヤーがおこなうんだ

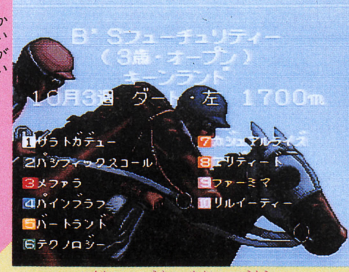
栗東・美浦厩舎

栗東と美浦には、16の預託厩舎が用意されている。それらの厩舎では、プレイヤーが預けた競走馬に、CPUの調教師が自動で調教をおこなってくれるんだ。また、レースの出走登録もオートで実行してくれる。プレイヤーが指示でできるのは、出走の取り消しと休養の指示のみとなっている。



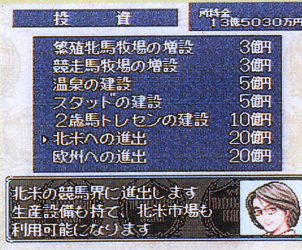
CPU調教師に競走馬の育成を任せる。プレイヤーはほとんど口出しできない

海外レースへ!!



キミが育成した馬は世界に通用するか?!

北米または欧州の調教師に競走馬を預ける



ここで投資をおこなえば、海外の生産設備や市場などを利用できるようになる

日本でも活躍して蓄えた資金を投資すると、翌年から海外に進出できる。海外にも厩舎、牧場、市場などの各施設が用意されており、生産拠点が広がることで、レースに出走することももちろん、馬の輸出・輸入まで可能になるんだ。

海外で馬を育成!!

調教をおこなってレースに出走!!

所有している馬が3歳になり自厩舎に入厩したら、5種類の調教をおこなってスピードやスタミナをつけさせよう。プール以外の調教方法は、調教量を、一枚、強め、軽めの3段階に設定することができ。なお、調教量にともない馬体重が大きく変化するので、無理な調教は避けるようにしよう。

本馬場(ダート)



競走馬にスタミナがつく。脚元への負担は芝よりもちょっと少なめ

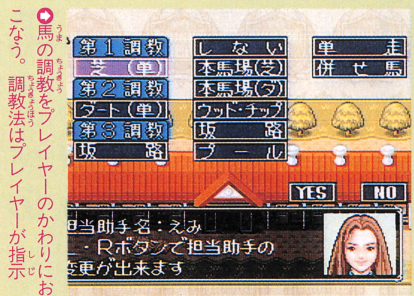
本馬場(芝)



スピードがアップする。しかし、脚元への負担が非常に大きい

調教助手による自動調教が可能

このゲームには、自厩舎に入厩している競走馬の調教を調教助手に一任できる「自動調教機能」が用意されている。プレイヤーが指示した調教法の通りにCPUの助手が競走馬を調教してくれるのだ。なお、調教助手は4人おり、それぞれに調教パターンと調教を得意とする競走馬のタイプが設定されている。



馬の調教をプレイヤーのかわりにおこなう。調教法はプレイヤーが指示



脚元に負担をかけずに馬体重を落とせる。またスタミナがつく



スピードと短距離の能力を上げる。疲労度は芝と同じくらい



競走馬に平均的な能力がつく。脚元への負担はダートよりも少なめ

故障に注意せよ

ハードな調教と無茶な出走を繰り返していると、競走馬が故障してしまうことがある。そのようなことを避けるためにも、調教と出走登録は、競走馬の状態をよく観察してから慎重におこなおう。



ハードな調教を続けていると、このように競走馬が故障してしまうことがある

予後不良になるとゲームから除外される



マザーボードはケガのため予後不良になってしまいました...

主な故障の種類

●ハネウ

馬の歩様がおかしくなる状態のこと。このまま調教や出走をおこなうと、大きな故障につながる場合が多い

●骨つ折

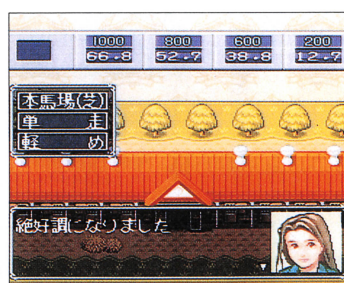
足の骨が欠けたり、ヒビが入ったりする故障を示す。この状態からの復帰には、半年以上かかってしまう

●予後不良

完治不能な重度の故障のこと。即座に安楽死の処置がとられ、その馬はゲーム中から除外されてしまう

調子を上げたら出走

競走馬の体重が十分に絞れて状態が良くなったなら、さっそくレースに出走だ。その馬にあった距離のレースを選択して、騎乗する騎手に逃げ、差しなどの作戦を指示しよう。良くない状態のままレースに出走させると勝てないぞ!



馬体重と状態をしっかりとチェックするのが



出走するレースに登録。続いて騎乗する騎手と作戦を決めたらレーススタート



見事に優勝。次は上のレベルのレースへ

勝利!!

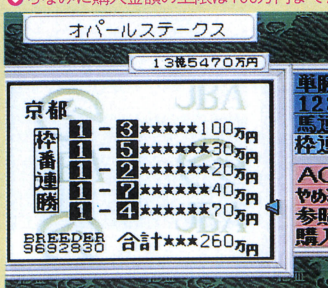
馬券を購入して資金をかせげ!!

競馬場では全レースの馬券を購入できる。馬券は出走表に表示されている人気の印を参考に、買うようにしよう。馬券的中して資金が増えれば、高額な競走馬・繁殖牝馬を手に入れられるぞ!

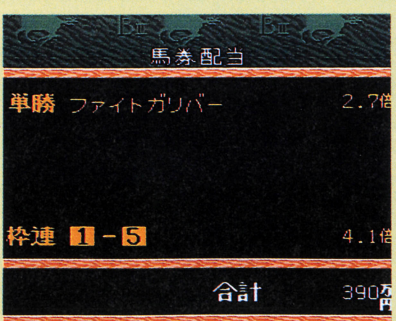


出走表を見て馬券を購入しよう。海外では「3連単」も買えるのだ

ちなみに購入金額の上限は100万円までだ



オパルステークス 13億5470万円
京都 JBA
枠番連勝 1-5
合計***260万円



馬券配当
単勝 フェイトガリバー 2.7倍
枠連 1-5 4.1倍
合計 390万円

SFC



Winning Post 2

ウイニングポスト

プログラム'96

こうえい
光栄

がつ か はつばい よ てい
10月4日発売予定

えん
9800円

SFC シミュレーション
24M

バックアップ(最大1)

○今年から新しく牝馬三冠のひとつになった「秋華賞」を楽しむことができる



ファーストサフィア

ファーストサフィアが無事ここまで来た。これに勝てば牝馬三冠、もちろん大本命である。あとは夏場を越して伸びてきた新興勢力との力関係だが...

馬や騎手、レースの情報が詰まった競馬ニュースにレース結果が載る

第2回 NHKマイルカップ優勝
スケロク



さまざまな機種で発売されている『ウイニングポスト2』のシステムはそのままで、データを最新版にした『ウイニングポスト2 96』が登場。中央競馬の新プログラムに対応して、新たに設立された4歳限定のマイルG1「NHKマイルカップ」などを収録している。

中央競馬の最新プログラムに対応

ラムタラ
6歳 栗毛
所属: LEGスタッド
種付け料: 2000万円
距離適性: 1800~2900 気性: 普通
成長: 普通 ノーザンダンサー系
主な勝ち鞍 欧州三冠

2/65

○ゲームの中でどういった働きをみせてくれるのだろう。46億円種牡馬は大げさか?

○実際の競馬界で大活躍している新人騎手をモデルにした騎手が登場しているぞ

福沢雄一 栗東 20歳 男
所属厩舎: 瀬戸内
通算勝利: 56勝
成績: 0-0-0-0
戦法は、逃げ、先行、差し、追込
強気に攻めまくる騎乗
馬の能力を優先

59/60

望見淳子 栗東 21歳 女
所属厩舎: 林
通算勝利: 15勝
成績: 0-0-0-0
戦法は、逃げ、先行
強気に攻めまくる騎乗
人付き合いを優先

47/60

○プレイヤーが手塩にかけて育てた愛馬に、女性騎手を乗せることもできるぞ

最新データで遊べる

最強馬を作ろう!

ジェネラス
10歳 栗毛
所属: 軽種馬スタリオン
種付け料: 700万円
距離適性: 1700~2800 気性: 荒い
成長: 普通 ノーザンダンサー系
主な勝ち鞍 英国ダービー
Kジョージ&エリザベスS
愛ダービー

27/65

○種付け料は低いが、秘めた能力はすさまじい

○新しく繁殖牝馬に加わった馬もいる

バイバイヘイロー 13歳
明日野牧場
評価値: 1億2000万円
鹿毛
父馬: ヘイロー
受胎: 未受胎

61/140

○サンデーサイレンスも健在である

サンデーサイレンス
12歳 青鹿毛
所属: 吉野ファーム
種付け料: 2000万円
距離適性: 1400~2900 気性: 激しい
成長: 普通 ロイヤルチャージャー系
主な勝ち鞍 BC・クラシック
サンタアニタ・ダービー
ケンタッキー・ダービー

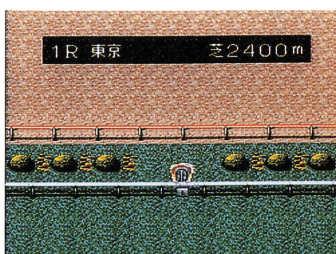
1/65



○「シリーズ対戦」で合計ポイントが1位になると、記念最影となる。感動の瞬間だ



○カーブのときは迫力のあるレース画面。マークしたい馬を点滅させることもできるぞ



○スタート前の緊張の瞬間だ。コースの全貌がグルッと紹介される。とても広いぞ

パスワードを持ち寄って、友達と対戦できるのが『ウイニングポスト2』の魅力だが、プレイステーション、セガサターン、パソコン版でプレイした人のパスワードでも対戦できるのだ。最大16人まで登録して対戦できるぞ。

他機種で育てた馬と対戦できる

ゲームボーイ NOW!!

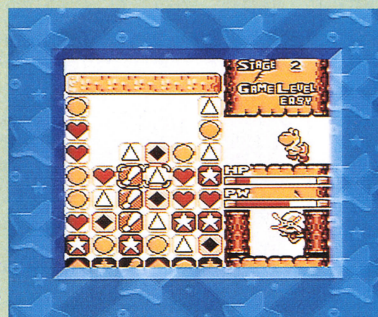
'96秋の新作 コレクション Collection

あきよなが さいてきか
秋の夜長はGBに最適。替えの
でんちようい であさ
電池を用意して、朝までしっぽ
りとGBにふけるのもまた良い。



シルバーと
いっしょに買いたい!?
4本をピックアップ

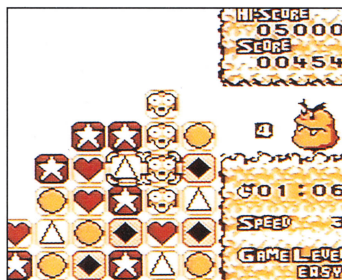
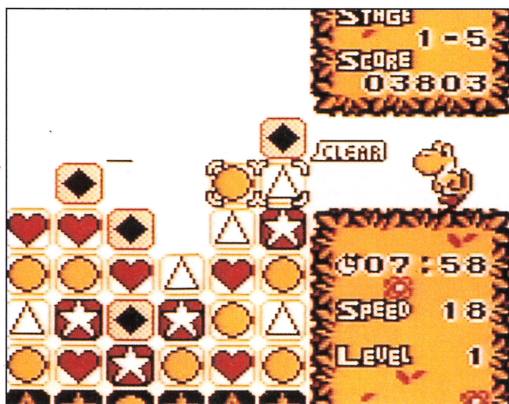
◎任天堂は「ヨッシー」ほか一本発表



GB再燃の起爆剤『ポケットモンスター』が、この9月ついに100万本セールスを記録した。GBポケットの売れ行きも好調で、ゲームボーイの逆襲は着々と進行中。10月19日には、専用ケース付きのゲームボーイポケット・シルバー(7800円/税別)が発売予定。メタリック調の洒落たカラリングがデザイナーの所有欲を刺激する、罪作りなボディ。2台目のGBとして買う人も多そう。シルバーのリリースにあわせて、新タイトルが続々発表されているぞ。

5種類の 1Pモード	エンドレス	下からせりあがってくるパネルが天井に達するまで、黙々と消していく
	スコアアタック	2分間という制限時間内での点数を競う。連鎖を作るのがポイントとなる
	ステージクリア	一定のラインまでパネルを消すとクリア。最後のステージにはクッパが!!
	パズル	定められた手数で画面上のすべてのパネルを消していく。問題数は全60問
	VS COM	コンピュータとの対戦。次々に仲間と戦い味方にして、最後にクッパと戦う

◎クリアラインまで消すステージクリアモード



◎スーパーゲームボーイでは1Pのみ



同じマークのパネルをタテカヨコに3枚並べて消していくという、シンプルなるルールのアクションパズル。SFC版「パネルでポン」のキャラを、ゲームシステムはそのままだに、ヨッシーほかマリオキヤラに変えての移植だ。初心者でも手軽に連鎖を組めることから、幅広い層の人気を得ている。

プレイヤーはヨッシーとなつて、大魔王クッパの魔法に掛けられた仲間を救うために戦っていく。パズワードで各モードのデータを保存できるぞ。

13色対応

ヨッシーのパネポン

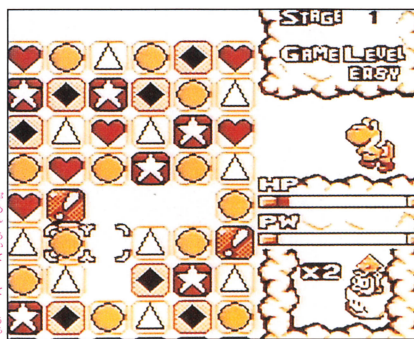
任天堂
10月26日発売予定
3000円

名作「パネルでポン」がGBで復活



相手のフィールドが見えないのだ

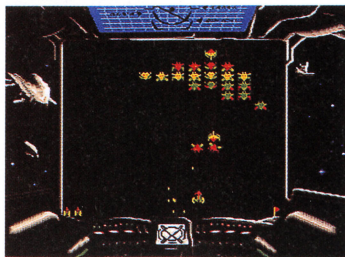
◎これはVS COMの画面。相手の手の内が見えないので駆け引きが重要になる



GB版は通信ケーブルを使用した対戦プレイに対応。連鎖や同時消しをすることによって、相手フィールドのパネルをいつぱいに積み上げさせると勝ち。連鎖や同時消しをすることによって、相手のフィールドにおじゃまパネルを送り込んで妨害していくのだ。SFC版との最大の違いは、相手フィールドの画面がなく、パネルの高さしかわからないこと。スリリングなバトルが展開するぞ。

SFC版とは
一味違う通信対戦

○落ちてくる敵は得点が高く、まとめて倒せばさらに高得点。ねえハイスコア!



○これは以前に発売された『ギャラガ&ギャラクシアン』の画面写真。外枠がよりカッコよくなったぞ



○ずいぶん昔からあるゲームなのになぜか今プレイしても楽しめる。なにがそうさせるのか? 不思議な魅力をもつゲームだ

ギャラクシアン

自機を左右に動かし、敵の体当たりや弾をかわしながらエイリアンを全滅させるシューティングゲーム。とてもシンプルな作りで、アーケード版で登場してから17年たった今でも遊ばれ続けている、とても息の長いゲーム。ナムコの代表作のひとつにあげられる。

ナムコの代表作
ギャラクシアン収録

ナムコの名作4タイトルを1本に収録した、シリーズ第2弾。今回は『ギャラクシアン』『ディグダグ』『ドルアーガの塔』『ファミスタ4』の4タイトルを収録。しかもリメイクというわけではなく、一部をリニューアルしていたり新作として加えられたものもある。とくに『ファミスタ4』はシリーズ最新作で前作のシステムを受け継ぎ選手データなどを'96年度版にして収録している。また『ニューディグダグ』という海外で発売された新しいゲームシステムになっているものも同時収録している。



○どのゲームもいわずとしたナムコの名作。それがひとつのソフトで遊べるなんてウレシイ

4タイトル遊べる

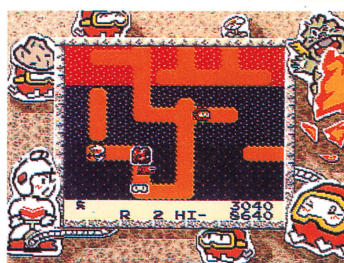
13色対応

ナムコギャラリー VOL.2

ナムコ
11月29日発売予定
3980円

ディグダグ

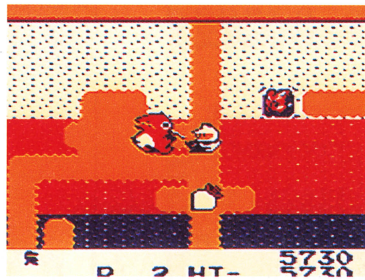
プレイヤーが操る「ディグダグ」は土のなかを掘り進みながら「ブロック」や「ファイガー」といった敵キャラをやっつけていく。ポンプで敵をふくらまして破裂させたり岩で押し潰しながら、敵を全滅させればステージクリアとなる。また岩で敵をまとめて倒すという戦略性のある一面もある。



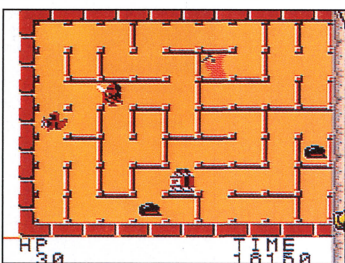
○岩を使ってまとめて敵を倒すと高得点だ。「ディグダグ」ではおなじみのテクニック

ふくらめ〜ふくらめ〜

○モリを突き刺してボタンを連打「ブロック」はもう破裂寸前!!

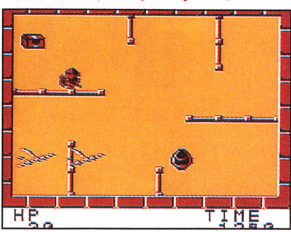


○ディグダグの下にカブがあらわれた。これをとれば得点アップ。面ごとに野菜はちがうぞ

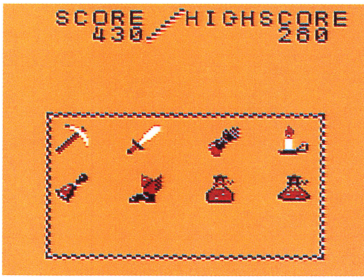


○塔を昇るにつれて敵はより多く、強力になってくる。各フロアには宝箱が隠されている

ビッグスライムが登場!!



○初登場の敵。こいつを倒せばクリアできる。アイテムあつめも楽しみのひとつ



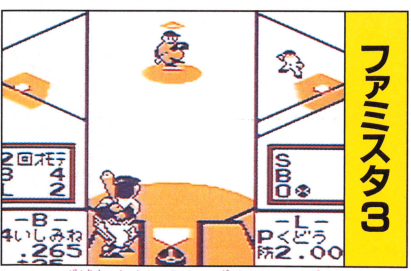
○セレクトボタンで持っているアイテムを確認

ドルアーガの塔

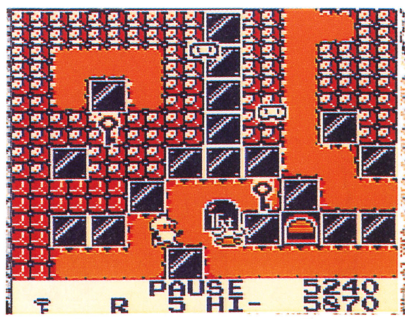
恋人のカギを救うため主人公のギルガドルアーガの塔の60階をめざすファンタジーRPG。新要素として、HP制を採用したことや敵モンスターの種類が増えた、といったことがあげられる。またパスワードは各フロアごとに用意してあるので攻略しやすくなった。

ファミスタ4

GB版『ファミスタ』シリーズの第4弾。このゲームだけはリメイクではなく完全な最新作として収録している。選手データは今年7月のオールスター戦までのものにすべて一新されている。



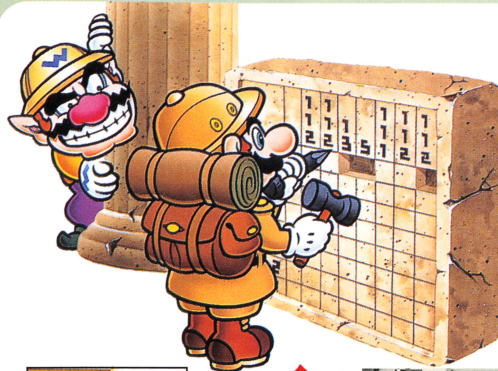
○これは前作の写真。今回、残念ながら画面写真は紹介していないが、今後の展開に期待は高まる



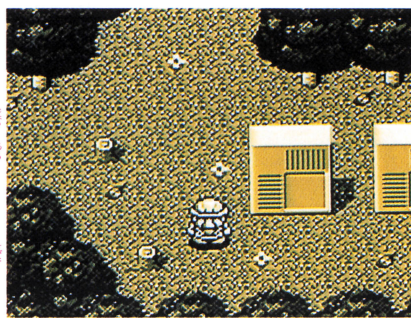
○カギを集めてドアをひらく。そこを出ると面クリア

海外版のニューディグダグ

海外版として制作されたゲームで3つのカギを手に入れたら、ドアが開くというパズルの要素を含んだオリジナル。岩以外に「重り」や「爆弾」などの障害物も増え、ボスキャラと戦う面もある



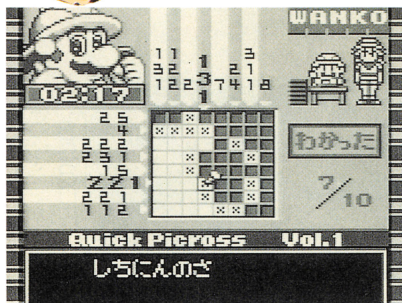
○フィールド上を歩くマリオの姿だ



画面の上と横にある数字を参考にして、フィールドのマスを削って絵を完成させるパズルゲーム、『ピクロス』のGB版第2弾が登場。今回は、マリオがフィールド上を歩いて、ピクロスを解きながら冒険していく設定になっている。もちろんワリオも登場するぞ。



時間内に問題クリア!



○早解きに自信がある人ならもってこいの内容

3ステージごとに「クイックピクロス」のステージに突入する。これは、問題となる文章(カタカナかひらがな)が1文字ずつ8×8のマスの現れて、プレイヤーは制限時間内にすべての文字を削って文章を完成させるのだ。次々と問題が現れるので、モタモタしていると時間切れになってしまうぞ。素早いピッパさばきが必要だ。

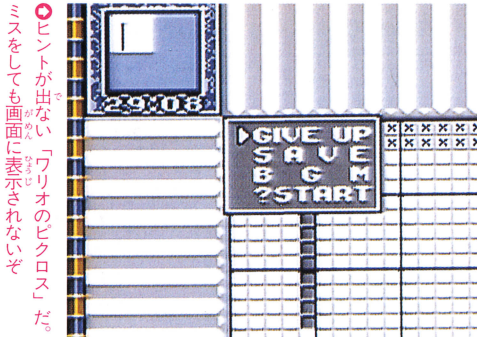
問題のサイズが大きくなった

ピクロス2

13色対応

任天堂
10月19日発売予定
3000円

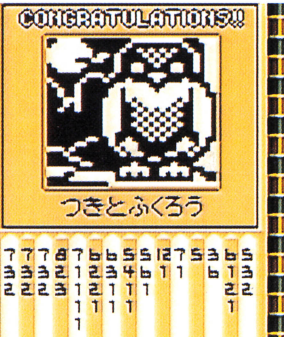
問題のボリュームが3倍だ!



○ヒントが出ない「ワリオのピクロス」だ。ミスにしても画面に表示されないぞ



○苦労して完成させた画面だ。絵のグラフィックが細かくなったのがよくわかる

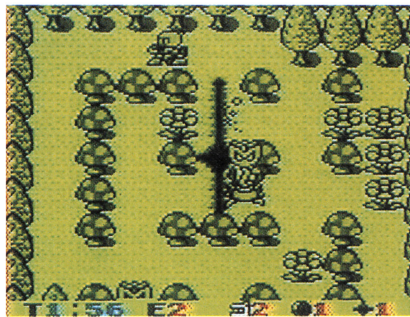


前作の問題サイズは15×15マスだったが、今回は30×30マスに構成されている問題を、4枚解くことで最終的に30×30マスの1枚の絵を完成させることになる。サイズが大きくなったことで、絵のクオリティが高くなったぞ。

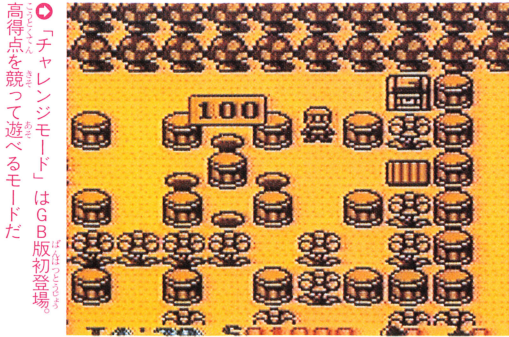
時間内に追われる早解きモードだ

モトボンバーを乗りこなせ!

○「モトボンバー」は全部で4種類も登場するのだ。華麗に乗りこなすボンバーマンが、とてもカッコイイぞ



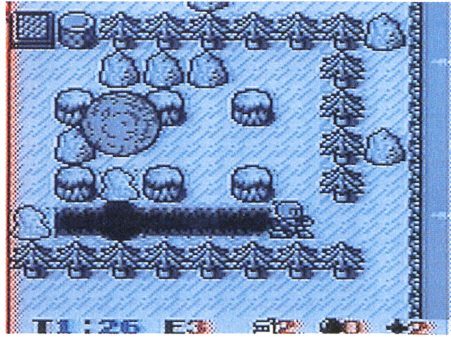
爆弾を仕掛けて敵や障害物を爆発させるおなじみのアクションゲーム、GB版シリーズ最新作が登場。今回の大きな特徴は、平面だったマップに高低差がついたことだ。これによってボンバーマンがジャンプしたり、高い所から飛び降りるなど、新しいアクションが加わり、ゲーム性もより広がったぞ。ゲームモードは「ストーリーモード」と「チャレンジモード」の2種類から選ぶことができる。ボスの出現数やトラップ、アイテムもシリーズ最多だ。



○「チャレンジモード」はGB版初登場。高得点を競って遊べるモードだ

高得点をめざせ!

○今回の「ボンバーマン」は、はじめてのフルスクリーン画面だ



13色対応

ボンバーマンGB3

ハドソン
発売日未定
価格未定

平面マップ上に高低差ができたぞ

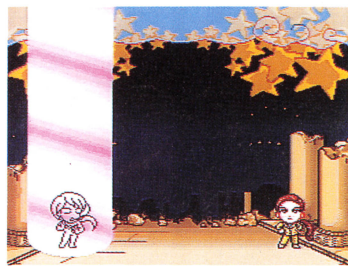
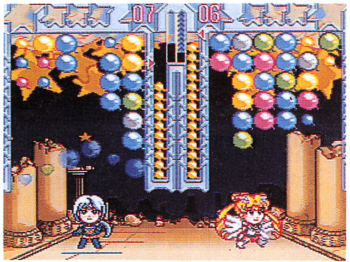
スーファミターボ

HEADLINE
美少女戦士と
パワフル園児の
登場だよん

美少女戦士セーラームーン セーラースターズふわふわパニック2

9月27日発売予定
アクション
30000円

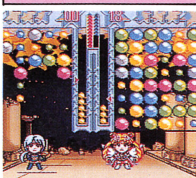
○十字ボタン上で、フーセン補給。まとめて割るとE.N.（中央のメーター）が早くたまる



○セーラースターズの3人を加えたセーラー戦士が登場。登場シーンなどで喋るノ

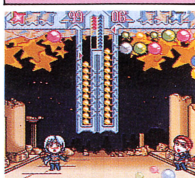
「セーラームーン2」は、シューティングの要素を取り入れたアクションパズルだ。フィールド内のフーセンに弾を撃ち込んで割り、相手のフィールドをフーセンで一杯にすると勝ち。フーセンを割ってエネルギーをため、必殺技で一気に逆転することも可能だ。

セーラースターヒーラー スターセンシティブインフェルノ



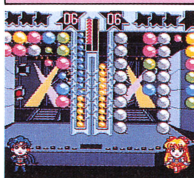
○相手のフィールドを、色フーセンでほぼ一杯にしてしまう

セーラースターメイカー スタージェントルユテラス



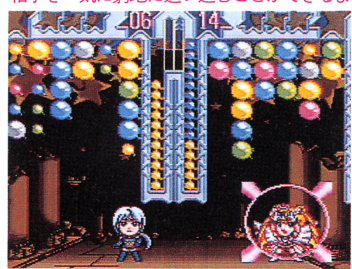
○強制的に浮かんでくる（攻撃ではなく）フーセンの数を残り99個にする

セーラースターファイター スターシリアスレイザー

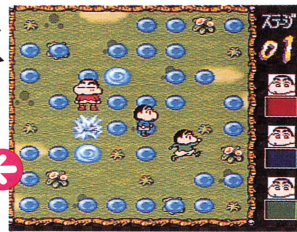


○縦2列一杯をオジャマフーセン（撃っても割れない）にしてしまう

○E.N.がMAXになったら、必殺技！ 対戦相手を一気に窮地に追い込むことができるよ



3回水をかぶるとX



○水たまりの配置を良く考えて、相手に水をひっかける。プレイヤーが2人のときは、3人目をCPUが担当

ちよつと開発が遅れていた「フリン」ちゃんも、いよいよ完成。フィールド内に散らばる水たまりにジャンプして、飛び散った水しぶきを敵にひっかければ勝つというアクションゲームだ。水たまりが隣り合わせになっているところでは、水しぶきが連鎖してなかなか動きの予測がつかない。水たまりにはときおりアイテムが出現し、敵を邪魔する効果を発揮

クレヨンしんちゃん ながぐつドボン

9月27日発売予定
アクション
30000円

ケツだけ星人



○移動速度が1.5倍になって、なおかつ立ち止まれなくなる

アクション仮面



○無敵になる。自分のカラーのときに取らないと意味ナシ



○アイテムは、3色交互に点滅。取ったときのカラーのプレイヤーが被害に遭う

同じカラーの敵を直撃

SDガンダム ジェネレーション コロニー格闘記

SDガンダム ジェネレーション ザンスカール戦記



○ユニットが全部ガンダム。マンダラガンダムがイカス

SDガンダム ジェネレーション ザンスカール戦記



○Vガンダム編。MSの武装を変更できるシステムを採用

スーファミターボ 発売スケジュール

9月27日
SDガンダムジェネレーション
ザンスカール戦記 30000円
SDガンダムジェネレーション
コロニー格闘記 30000円
美少女戦士セーラームーン
セーラースターズ 30000円
ふわふわパニック2 30000円
クレヨンしんちゃん
ながぐつドボン 30000円

ANIC

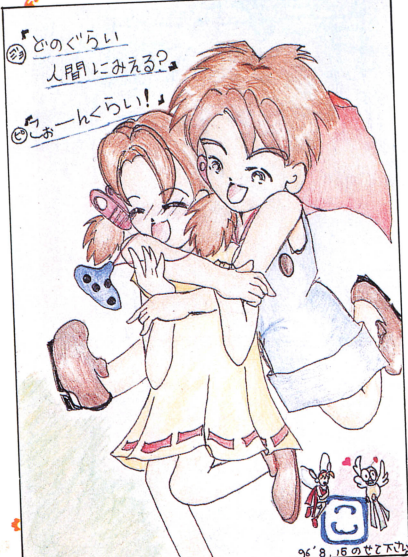
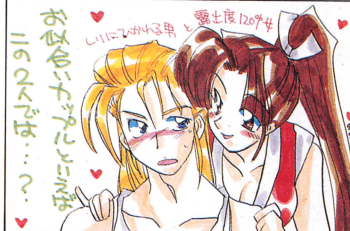
最近は涼しくなって、過ごしやすくなってきたね。秋の夜長って
雰囲気好きなので、つつい夜更かししてしまおう今日この頃。

アニックテーマ画・廊

お似合いの カップル

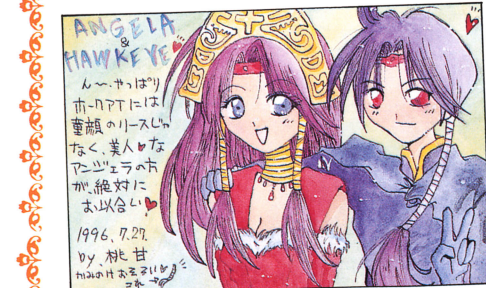
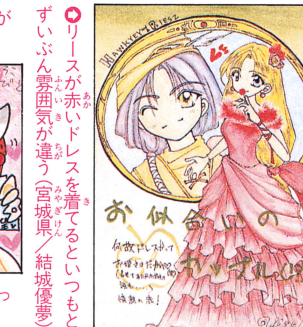
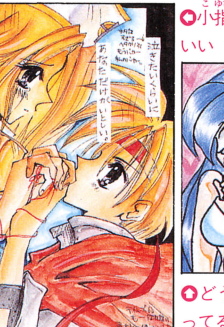
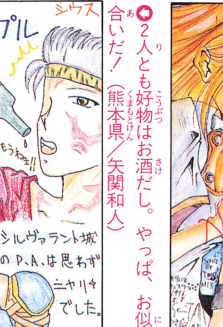
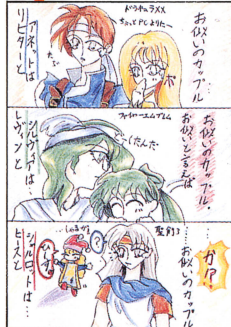
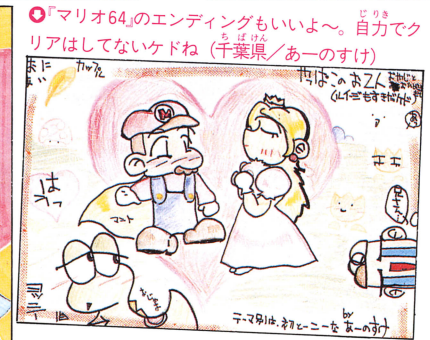
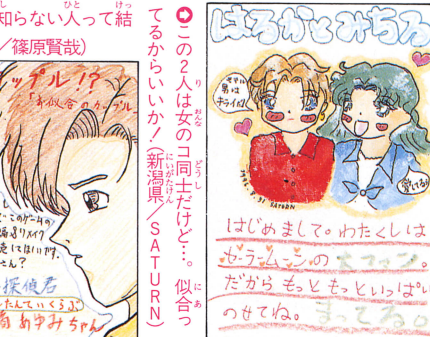
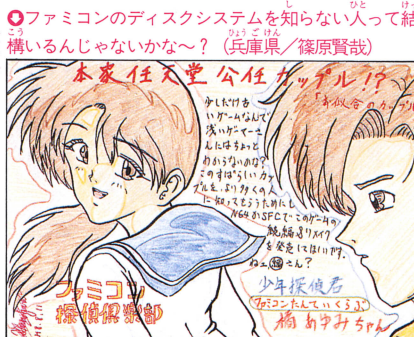
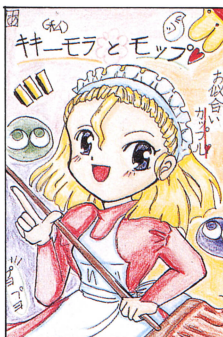
今回一番多いかと思
れた、リースとホークア
イのカップルは意外と少
ななくて通くらしいかな
あとは結構バラけて、
ホントいろんなカップル
があって書ききれないく
らい。そういうわけで
テーマ画廊も大増量!

○舞ちゃんとアンディのカップルは世の中に
あまねく知られるとこ(神奈川県/あーやん)



今号の一本!

○こういう場面、ゲ
ームでホントにある
といいな〜(千葉県
/こっふ)



○ホークアイとアンジェラの組み合わせはこれ1枚だ
けてした。あたりまえかな?(宮城県/桃甘)



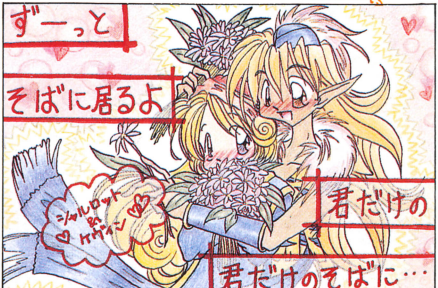
○正統派カップルなんて
しょ〜か? わかん…
(愛知県/北条しんき)



○ロドニーの口もとにし
まりがない…(山梨県/
ゼオルトさん)



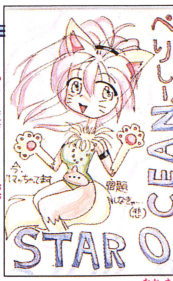
○クサ〜とか言いますか
後ろの人(?)は/ (神奈
川県/出口でんこ)



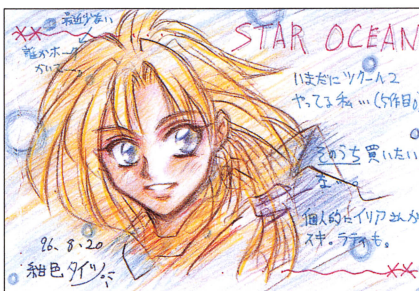
○ホントにこの2人ってくっつくの? 結構意
外なカップルって気がする(新潟県/雪里椿)



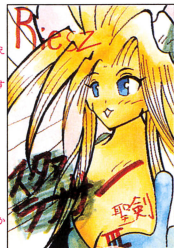
○シウスとフィアがコゲコゲ。でもいい雰囲気 (宮城県/PS・山田)



○ベリシーもぜひ仲間に入れていいキャラだね (徳島県/のり)



○絵が好きならとにかく描くしかない! がんばってね (山口県/百花乱舞)



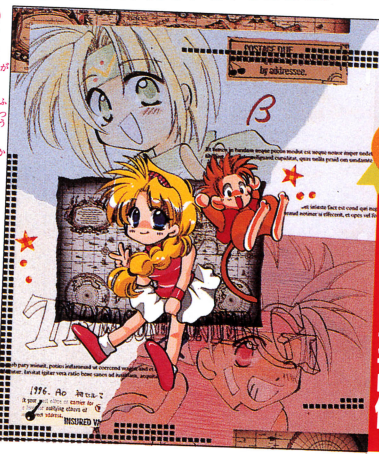
○このリース、ライオンっぽいと思う (群馬県/騎兵隊長狼)



○イリアさんはちょっと弱いと思う! 千葉
○セル画と普通に描いたイラストを組み合わせてある力作
県/紺色タイツ

紳士淑女の社交場 マニアック画廊

■からのお願い。大きいイラストもなるべく折り曲げないで/ せっかくのイラストにキズがついちゃうからね。



今号の最高値

オレの歌を聞け!

の化身。これらを聴くにああ行くところまで行っちゃったなあ……って感じ。だから怖くて、ソクソクして、でもカッコイノ、と感じます。ダークなBGMって圧倒的な力で心をぶんどり、冷静にさせないモノがある。みんなはダークなBGMは好きですか?

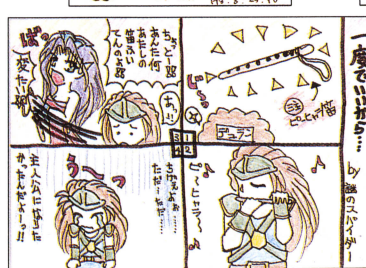
●ダークなBGM……。いいよね! やっぱ。●は『ドラフエIII』とPCエンジンの『天外魔境II』のラスボスのBGMが背筋が寒くなるような感じがして好きです。そういえば、あせってコマンド入力失敗しちゃうこともあったな。

●期末試験の勉強をしているとき、久しぶりに『ドラフエIV』のCDを聞いてみた。何とも懐かしくて、ついつい聴き入ってしまった(明日は試験だというのに)。何回聴いても良かった。特に戦士はひとりで(第一章のフィールドの曲の曲とキャラのギャップが何ともいえない。

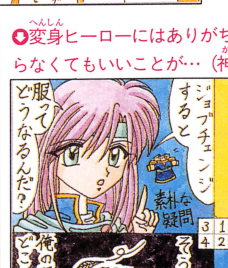
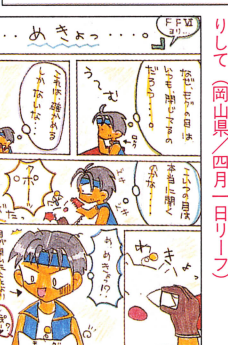
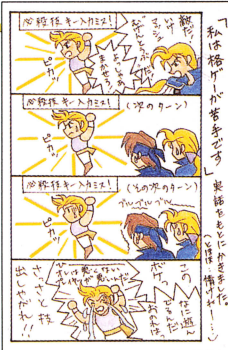
○とにかく生きてりゃいいことある! つらいこともあるけどね (千葉県/らいと)



○エクステスファンの人っているの? たら返事してね (愛知県/ゆゆゆ)



○男心を理解してくれないアンジェラ。このいけず! って感じ (和歌山県/謎のスパイダー)



○変身ヒーローにはありがちな状況。世の中には知らなくてもいいことが… (神奈川県/岡みゆき)



○男心を理解してくれないアンジェラ。このいけず! って感じ (和歌山県/謎のスパイダー)



○男心を理解してくれないアンジェラ。このいけず! って感じ (和歌山県/謎のスパイダー)

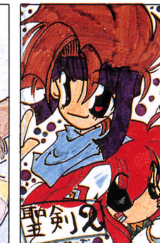


○「バハムート〜も」
少ないなあ… (徳島県/深津まゆこ)

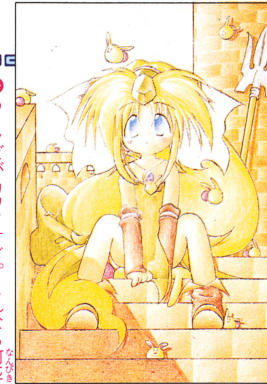
○あえて「蛟龍」を
選ぶセンスがスゴい
(宮城県/一球太郎)



○プリムも描いて欲
しかった (福島県/
ハニワ太郎戦竜隊)



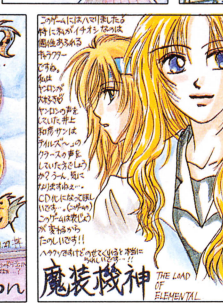
○もうバビがカワイすぎ。これなら何匹
飼ってもいい! (静岡県/ばらすい)



○今度のテーマ画廊にびつ
つたイラストかも (富
山県/ゆきだるまん)

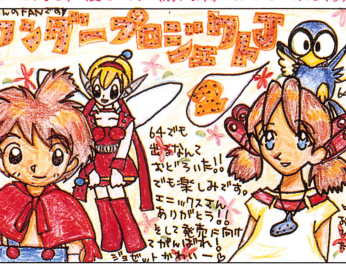


○かな〜りセクシ
ーなベリシーちゃ
んだねー。スゴい
(東京都/南神楽)

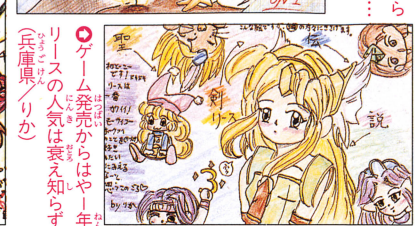


○ゲームのキャラがいきまての
つていいね (広島県/砂渡乱)

○ジョゼットの声は日高のり子さん。ビ
ーノと同じ声優さん! (静岡県/おやびん太郎。)



○ほんわかしていな
けつこう深い言葉だ
(徳島県/岸河あき)



○ゲーム発売からはや1年
リースの人気は衰え知らず
(兵庫県/りか)

おハガキ マニアの園

どーも最近
ハガキの誤字
が多いぞ。
夏休みに勉強
してなかつた
んじゃないや
ーとあやす
ハガキを出す
前に誤字、脱
字がないかを
チェックして
みよう!

☆8月22日に東京ゲームショウ66
に行ってきました。こういうゲーム
のイベントって前から行きたいと思
ってたんで、はい。行ったのはいい
けど、ものスゴイ人。いや、初
めてなんであまりの雰囲気は圧倒さ
れて、ほとんどスミで休んでました。
1人で行くんじゃないかなあ…。
でも! このイベントに行くとホン
ト、良かったです! これを機会に
たくさんの方のイベントに行ってみ
たいです (東京都/ささらき浅葱)

4位:「オールカタログ」シリーズ
最近ではスーファミ、ちよっと
前のディスクシステムのソフト
のカタログもあった。
5位:「ロマガガ3攻略ガイド」
たまに何をすればいいかわからな
くなるので、仲間集めにも役立つ
かなり主観的だけど、こんなところ
です (東京都/如月悠介)

6位:「ロマガガ3攻略ガイド」
たまに何をすればいいかわからな
くなるので、仲間集めにも役立つ
かなり主観的だけど、こんなところ
です (東京都/如月悠介)

☆8月22日に東京ゲームショウ66
に行ってきました。こういうゲーム
のイベントって前から行きたいと思
ってたんで、はい。行ったのはいい
けど、ものスゴイ人。いや、初
めてなんであまりの雰囲気は圧倒さ
れて、ほとんどスミで休んでました。
1人で行くんじゃないかなあ…。
でも! このイベントに行くとホン
ト、良かったです! これを機会に
たくさんの方のイベントに行ってみ
たいです (東京都/ささらき浅葱)

☆8月22日に東京ゲームショウ66
に行ってきました。こういうゲーム
のイベントって前から行きたいと思
ってたんで、はい。行ったのはいい
けど、ものスゴイ人。いや、初
めてなんであまりの雰囲気は圧倒さ
れて、ほとんどスミで休んでました。
1人で行くんじゃないかなあ…。
でも! このイベントに行くとホン
ト、良かったです! これを機会に
たくさんの方のイベントに行ってみ
たいです (東京都/ささらき浅葱)

☆8月22日に東京ゲームショウ66
に行ってきました。こういうゲーム
のイベントって前から行きたいと思
ってたんで、はい。行ったのはいい
けど、ものスゴイ人。いや、初
めてなんであまりの雰囲気は圧倒さ
れて、ほとんどスミで休んでました。
1人で行くんじゃないかなあ…。
でも! このイベントに行くとホン
ト、良かったです! これを機会に
たくさんの方のイベントに行ってみ
たいです (東京都/ささらき浅葱)

☆8月22日に東京ゲームショウ66
に行ってきました。こういうゲーム
のイベントって前から行きたいと思
ってたんで、はい。行ったのはいい
けど、ものスゴイ人。いや、初
めてなんであまりの雰囲気は圧倒さ
れて、ほとんどスミで休んでました。
1人で行くんじゃないかなあ…。
でも! このイベントに行くとホン
ト、良かったです! これを機会に
たくさんの方のイベントに行ってみ
たいです (東京都/ささらき浅葱)

あて先はこちらっ!

でも、学校が始まったことだし、
投稿にはちよっといいのかな? で
9号のお題は「10年前」で
締め切りは10月7日。10号のお
題は「祭り」で10月21日。ほか
のコーナーのハガキも随時募集
中だよ。あて先は〒100 東京
都港区東新橋1-16 T
M ファミマガ64編集部 RG
B マニアック係の各コーナーま
で送ってね。



大事です (大阪府/神泉絵司)

この秋イチバンの

大収穫!!!

さくいん充実! 技の検索性大幅UP!

最新!! ニンテンドウ64の30本を含めた
全機種 of ウル技が、まさに食べごろ!!
日本全国ゲームプレイヤー必携の書
大増補の第3弾、いよいよ登場。

10月2日 発売予定

発行：徳間書店インターメディア株式会社
発売：株式会社徳間書店

B5判
928 ページ
定価 980円
(税込)

小社出版物に関するお問い合わせは ☎03 (3573) 8613 (販売) までお願いします。

Tokuma
Intermedia
Mook

ウル技
9085
技

超絶

だい りん
大技林

'96年
秋版

ニンテンドウ64

スーパーファミコン

バーチャルボーイ ゲームボーイ

ファミコン 3DO ネオ・ジオ

サターン メガドライブ ゲームギア

プレイステーション

PC-FX PCエンジン

ゲームカタログ
5762
本

Tim
TOKUMA SHOTEN
INTERMEDIA INC.

980円



コレが実寸!

「スターオーシャン」から新たな技を発見。
 今回は超強力な敵キャラが登場するぞ！

超ガブリエルテクニック



強力な敵キャラ出現
 スターオーシャン
 石川 死天使クン

○たとえば、音感とリズム感のタレントを持っているミリーに「クラリネット2」を作らせてから、演奏させる



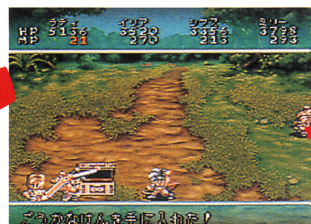
まず、音感とリズム感のタレントを持っているキャラに音楽の特技を持たせる。次に、楽器のクラリネットを使ってこのキャラに「クラリネット2」という曲を作らせる。そして、フィールド画面でこの曲を演奏しよう。ここで、演奏の画面からフィールド画面に戻るといきなり戦闘画面になって、ガブリエルという敵キャラが登場するのだ。この敵を倒すと、1万以上もの経験値が手に入るうえに、「ごうかなげん」などの高価なアイテムを手に入れることができる。ただし、ガブリエルは攻撃力が高く、通常の戦闘で倒すのはかなり難しい。そこで、対ガブリエル必勝法を下に示しておく。これを参考にして戦闘をすれば、ガブリエルを簡単に倒すことができるぞ。

ガブリエル登場!!



○たいていの場合、ハウンドシェイプを連れて登場してくるぞ

○なんとか倒すことができれば、大量の経験値と高価なアイテムを手に入れる



アイテム 1/512

ごうかなげん	1	ゴッドグッス	1
ハイル	1	ゴッドアスター	1
サコウロロ	1	ゴッドアスター	1
サコウロロ	1	ゴッドアスター	1
サコウロロ	1	ゴッドアスター	1
サコウロロ	1	ゴッドアスター	1
サコウロロ	1	ゴッドアスター	1
サコウロロ	1	ゴッドアスター	1
サコウロロ	1	ゴッドアスター	1
サコウロロ	1	ゴッドアスター	1

○ガブリエルが落とすアイテムは「ごうかなげん」。売ると5万ポルになる

○ガブリエルの接近戦での攻撃力は絶大です。遠距離から必殺技を連続で出して、遠ざけましょう



ガブリエルを倒すには、ラティに強力な遠距離必殺技の「蒼竜雷斬」か「朱雀翔撃破」を覚えさせる必要があります。そのためには、ヴァン王国で試験の洞くつをクリアして、四聖獣の奥義書のアイテムを手にする必要があります。このアイテムをラティに使用して、ある程度戦闘をこなせば2つの必殺技を覚えることができます。そして、2つのうちどちらかの必殺技をラティが覚えたら、リンクコンビで連続使用できるようにします。戦闘が始まったらガブリエルが近づいてこないうちに、必殺技を連続でたたき込めばOKです。なお、ウル技でガブリエルを呼び出す前に、必ずミリーを戦闘に加えておきましょう。万が一、技を出す前にラティが倒されてしまっても魔法で復活させてもらえますよ。

ガブリエルの倒し方





3つの特殊モード

熱闘サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

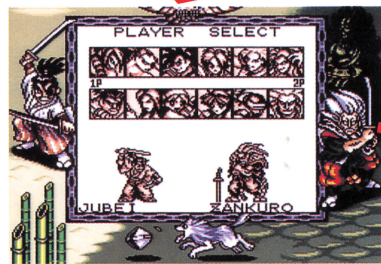
若手県／カトケンクン

プレイがますます楽しくなる3つのワル技を紹介しよう。

まず1つめは「全員集合モード」だ。タカラのロゴ表示中にセレクトを3回押せば、柳生十兵衛と壬無月斬紅郎が使えるぞ。隠しキャラの必殺技は左の表のとおり。なお、コマンドは自キヤラが右向きときのものので、左向きのときには左右が逆になる。また、+は同時押し、※は武器無しときに出来る技、☆は武器飛ばし必殺技を表している。2つめは「デモチェッパモード」。タカラのロゴ表示中に(A)、上(B)、左(A)、下(B)、右とコマンドを入力する。そして1Pゲームでキャラを選択すると、選んだキャラのオープニングとエンディングのグラフィック

セレクトを3回押す

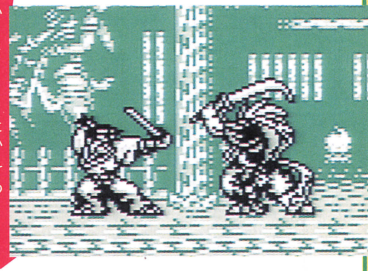
○どのモードも、この画面でコマンドを入力。ちなみに、右のように入力すると...



○柳生十兵衛と壬無月斬紅郎が新たに登場するぞ

最強の対決!!

○「熱闘」ならではの夢の対決が実現する



ミリーの贈り物

スターオーシャン

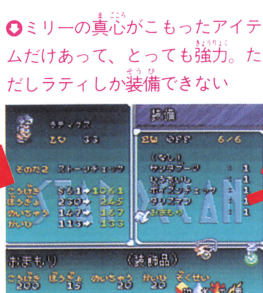
愛媛県／三浦栄クン

まず、シルヴァランドの城で国王からエムブレムをもらうところまでゲームを進める。次にシルヴァランド城下町の入り口でYボタンを押して、プライベート・アクションを行う。このあと、町の道具屋の前にいるミリーに話しかけてから町の外へ出ると、ミリーがラティに「おまもり」というアイテムをプレゼントしてくれるのだ。このアイテムはラティ専用の装飾品で、装備すると攻撃が200、防御と回避の能力値が20上がるうえに、地、水、火、雷の属性を得ることが出来る。しかも、これ以降、城下町の入り口のところから同じ手順を繰り返すたびに、ミリーが「おまもり」をプレゼントしてくれるのだ。

○ミリーの真心がこもったアイテムだけあって、とっても強力。ただラティしか装備できない



何個ももらえろ

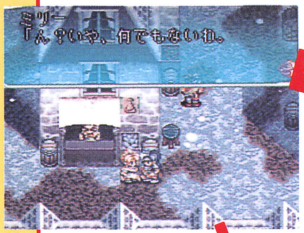


○ミリーがラティに「おまもり」をプレゼントしてくれるぞ

隠しキャラ必殺技一覧

キャラ名	技名	コマンド
柳生十兵衛 (修羅)	八相発破	⑧連打
	喝咄 水月刀	下、右下、右+⑧
	ニッ角羅刀	右、下、右下+⑧
	柳生 心眼刀	下、左下、左、右+⑧
柳生十兵衛 (羅刹)	☆絶 水月刀・改	みぎ、みぎした、した、下、左下、左、右+(A)+⑧のあと、下、右下、右+⑧さらに下、右下、右+⑧で3発まで発射できる
	八相発破・改	⑧連打
	ニッ角羅刀・空	右、下、右下+⑧
	柳生 心眼刀・改	下、左下、左、右+⑧
	心意斬	みぎ、みぎした、した、下、左下、左+A
	流 扇	下、左下、左+A
	武器を置く	下、下+⑧
	※白鳳撃	下、右下、右+⑧
	※激紅波	みぎ、みぎした、した、下、左下、左+A
	※鷹爪連脚	下、右下、右+Aを5回まで連続攻撃可
壬無月斬紅郎	☆勢威・効効牌	みぎ、みぎした、した、下、左下、左、下、下、右下、右+(A)+⑧
	疾風斬	下、右下、右+⑧
	無法拳	左、右+⑧
	無限砲	下、左下、左、右+⑧
	天崩斬	右、下、右下+⑧
	一刀斬	左、左下、下+(A)+⑧
	不動	左、左下、下、右下、右+A
	天 誅	ジャンプ中に下+⑧
	☆無双震激斬	下、下、下、右下、右+(A)+⑧

○道具屋の前にミリーがいる。何か買い物をしているみたい



○エムブレムを受け取ったあと、シルヴァンスの城下町の入り口でプライベートアクションをする

プレゼント♡



クリア後のお楽しみ

ファイアーエムブレム 聖戦の系譜

広島県／白迦昭典くん

まず、ゲームをクリアしてエンディングを見よう。このあとオープニングを見ると、デモ画面が変わっているのだ。デモ画面は全部で15種類あって、ゲームをクリアするたびに化す。さらに、一度ゲームをクリアして再び最初からプレイすると、コンフィグの項目欄の一番下に「てきのあたまのよさ」という項目が追加されている。ここでは、ゲームの難易度を「ぶつ」と「かしこい」のどちらかに設定することができる。「かしこい」を選ぶと、通常よりもコンピュータの思考能力がアップして、敵が手強くなるのだ。

○一番下に「てきのあたまのよさ」の項目が追加されているのだ

せいてい	状態	Config
アニメーション	オフ	てきあたまのよさ
おまかせマップ	ON	てきコンソール
ユニットマップ	ON	おまかせ
マップズーム	2	
てきどうスピード	おまかせ	
サウンド	ステレオ	
オートセーブ	セーブ2	
オートカーソル	ON	
てきあたまのよさ	かしこい	

敵が賢くなる



○ゲームをクリアしてエンディングが終了したあと、オープニングのデモ画面を見てみると…

○ゲームが始まったら、マップ画面でコンフィグを選んでコンフィグ画面を出す。すると…



デモ画面が変化

○デモ画面の登場人物がアイラとアーダンに変わっている



再びスタート



○「最初から始める」を選んで2回目のゲームをプレイしよう



シャナンの個人教授

ファイアーエムブレム 聖戦の系譜

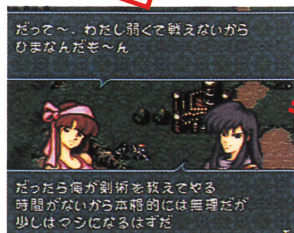
徳島県／剛田剛資くん

シャナンの特訓で、デイジーをパワーアップさせるウル技だ。まず、第五章までにブリギットが敵に倒されるか、恋人がいない状態にしておく。すると、第七章にデイジーが登場する。次に、この第七章でアルスター城にいるボスキャラのブルームを倒したあと、デイジーをシャナンの隣に待機させよう。すると、デイジーがシャナンに剣術を教えてもらうイベントが始まり、デイジーの「わざ」と「すばやさ」が、それぞれ3ポイントずつ上がるのだ。

○イベントがスタートして、デイジーがシャナンをからかい始める。迷惑そうなシャナン



○第七章でブルームを倒したあと、シャナンの隣にデイジーを待機させる



○デイジーの退屈しのぎのために、シャナンはわざわざ剣術を教えてやる



○シャナンの特訓で、デイジーの「わざ」と「すばやさ」がアップする



シャナンの偽物

ファイアーエムブレム 聖戦の系譜

青森県／ギンターくん

シャナン王子の偽物が登場するイベントを紹介しよう。まず、第五章までにフウリー（またはラケシス）が敵に倒されるか、恋人がいない状態にして、フェミナ（またはジャンヌ）を登場させる。次に、第九章でマップ北西にある6つ並んだ村のうち、一番左下にある村をフェミナがジャンヌで解放しよう。すると、シャナン王子の偽者を村から追い払うイベントが始まり、フェミナ（ジャンヌ）の「しゅびりよく」を3ポイント上げることができるのだ。

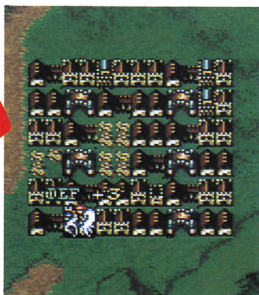
○シャナン王子の偽者が登場。フェミナに声をかけてくる



○第九章で、写真に示した村をフェミナがジャンヌで解放する。写真はフェミナ



○当然、正体がバレてフェミナに成敗される。それにしても情けないセリフ



○おわびに龍の盾を置いていった偽者これでフェミナもパワーアップ!

●この号のウル技に関する質問は、**休日を除く月曜から金曜の午後4～6時**（※02-22-730505）にお願い致します。

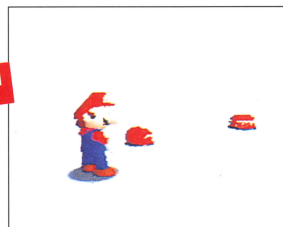
まず、「スノーマンズランド」や「たかいたかいマウンテン」、「あつちさばく」といった風などでマリオの帽子が飛ばされるステージに入る。次に、帽子が取れた状態にしてから、コース内のワープゾーンを使ってワープしよう。そして、帽子が落ちてくるころへ戻り、ゆっくりと近づいて拾うと、帽子がもう1つ地面に落ちたままだ。あとは、同じように帽子が取れた状態にしてワープ、地面に落ちた帽子を拾うのを繰り返せば、落ちている帽子を増やせるのだ。

○「スノーマンズランド」のコースなどで、帽子が取れた状態にしてから、コース内にあるワープゾーンを使う



○ゆっくり近づいて帽子を拾う。すると、帽子がもう1つ地面に残るのだ

○同じように繰り返せば、地面に落ちた帽子を好きなだけ増やせるぞ



どんどん増える



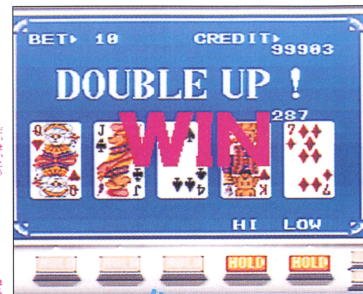
帽子を増やせる

スーパーマリオ64

奈良県／今田王洋クン

一度に賭けることのできる点数の上限が上がる技を教えよう。ポーカーブラックジャックをプレイし、10万点を突破しよう。すると背景の色が黒っぽくなり、BETの上限は最高で10までのはずが、50までアップするぞ。このあと、同じようにして100万点を突破すると、背景が金色に変化して100万までBETの上限が上がるのだ。ただし、勝負に負けて点数が減り、100万点（10万点）を切ってしまうと、BETの上限は一段階まの状態で戻ってしまう。

○ダブルアップ大成功。ついに、10万点突破を達成した！このあと...



10万点獲得する



○背景の色が変化して、BET可能な点数の上限が50にアップ。まだ勝負を続けるぞ

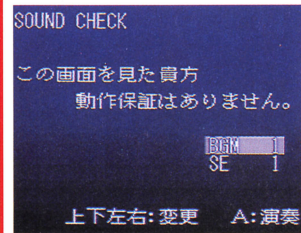
○100万点突破した。今度はBETの上限が100になり、背景も金色だ



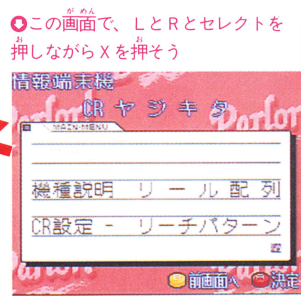
BETの上限が上がる

スーパートランプコレクション2

東京都／ジャック・ポーカークン



○BGMのほかに、リーチや大当たりしたときの効果音なども聴けるぞ



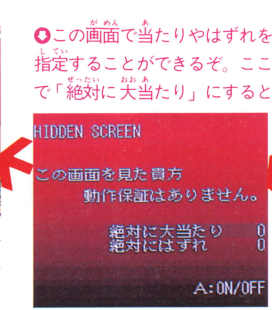
サウンドチェック



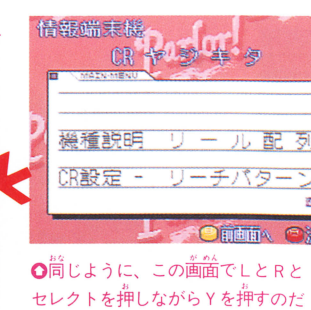
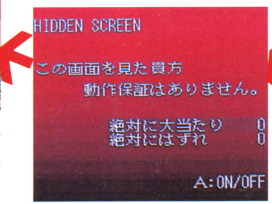
○当たりが、緊張感がないのだ



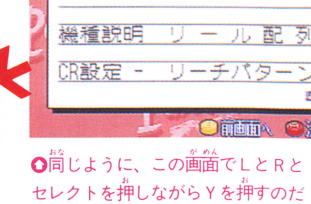
○おっ、スーパーリーチだ。こんなリーチアクションもあったんだ



○この画面で当たりやはずれを指定することができるぞ。ここで「絶対に大当たり」にすると



○この画面で当たりやはずれを指定することができるぞ。ここで「絶対に大当たり」にすると



○同じように、この画面でLとRとセレクトを押しながらYを押すのだ

当たり設定



2大コマンダ発見

バーレーミン2

愛媛県／高橋一広クン



ときめきメモリアル 伝説の樹の下で、SFC版を最初にやって、自分なりの声のイメージができてしまったときか、他機種版の声を聴くと、自分のイメージを感じる(三重県/伊藤真太郎さん・20歳)。パ
ハムトラクーン BGMやグラフィックがものすごくいいGOO!!。さらにドラゴンがなつかしくうれい(東京都/寺島綾子・13歳)。タクティクス・オウガ「死者の宮殿」へ行って手当たりたアイテ
ムを巻き上げているけど、ちょっと納得いかない。最初からやり直すか! (岩手県/高橋広孝くん・19歳)。ポケットモンスター このゲームのためにだけに、通信ケーブルを買ってしまった(奈良県/松井亮樹くん・14歳)。



盲のニニフォームで登場

実況パワフルプロ野球 '96開幕版

兵庫県/中川晴淳くん

なんと、選手たちのユニフ
ームが、現チームへ移籍するま
えのものに変化してしまうぞ。
まず、アレンジモードを選び、
作成するチームのベースをオー
ルセントラルか、オールパシ
フィックにする。次に、左の表に
示した選手をチームのメンバー
に選び、作成したチームのデー
タをセーブしておく。そして、
対戦、キャンプ、リーグのい
ずれかのモードを選んで、さきほ
ど作成したチームでゲームを始
めよう。すると、選手のユニフ
ームが以前在籍していたチー

ムのものに変化しているのだ。
なお、この技ができる選手は全
部で22名いる。選手名とユニフ
ームの変化については、左の
2つの表を参照してほしい。

○アレンジモードで、オールセントラル をベースチームに選んで…



○このチームに、ヤクルトの佐藤をメン バーとして加えてみる

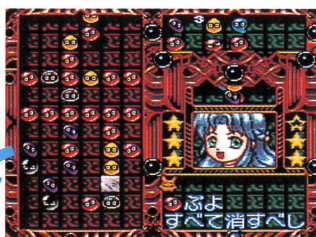
○試合になったら、以前在籍していたダイ エーのユニフォームで登場したぞ!



野手アレンジでのユニフォーム変化一覧表		
選手名	所属チーム名	ユニフォームの変化
佐藤真一	ヤクルトスワローズ	福岡ダイエーホークス
辻 発彦	ヤクルトスワローズ	西武ライオンズ
菅 重鎮	中日ドラゴンズ	広島東洋カープ
愛甲 猛	中日ドラゴンズ	千葉ロッテマリーンズ
平塚克洋	阪神タイガース	オリックスブルーウェーブ
広沢好輝	阪神タイガース	ヤクルトスワローズ
清水義之	阪神タイガース	西武ライオンズ
四條 稔	オリックスブルーウェーブ	読売ジャイアンツ
大島公一	オリックスブルーウェーブ	近鉄バファローズ
仁村 徹	千葉ロッテマリーンズ	中日ドラゴンズ
田村藤夫	千葉ロッテマリーンズ	日本ハムファイターズ
河田雄祐	西武ライオンズ	広島東洋カープ
桜井伸一	西武ライオンズ	ヤクルトスワローズ
清水雅治	西武ライオンズ	中日ドラゴンズ
安田秀之	日本ハムファイターズ	福岡ダイエーホークス
山本和範	近鉄バファローズ	福岡ダイエーホークス
中島輝士	近鉄バファローズ	日本ハムファイターズ

投手アレンジでのユニフォーム変化一覧表		
選手名	所属チーム名	ユニフォームの変化
田畑一也	ヤクルトスワローズ	福岡ダイエーホークス
加藤伸一	広島東洋カープ	福岡ダイエーホークス
村田勝喜	中日ドラゴンズ	西武ライオンズ
武田一浩	福岡ダイエーホークス	日本ハムファイターズ
下柳 剛	日本ハムファイターズ	福岡ダイエーホークス

○エンディングを最後まで見てか ら、「エディター」でロードする



○これは「鉄腕の鉄腕繁盛記」。これが 最後の1問だけに、難しい



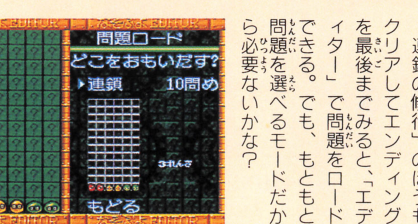
○なんと、さっきの問題を選ぶじゃな いか! さっそくロードしよう

いつでもプレイ

○実行テストで、選んだ問題をプレ イできる。やっぱり、難しい



「連鎖の修行」の問題もOK



問題をロードする

すくぱるなぞぶよ通

千葉県/メモ帳くん

「ルルーの鉄腕繁盛記」や「連
鎖の修行」で出題された問題を、
いつでもプレイできる技だ。
まず、「ルルーの鉄腕繁盛記」
か「連鎖の修行」をクリアして、
エンディングを最後まで見る。
次に、「エディター」を始めてロ
ードを選ぶ。このとき、すでに
クリアしたモードで出題された
問題を、ロードできるようにな
っている。そして、問題をロー
ドしたあと実行テストを選べば
ロードした問題をプレイできる
のだ。これで、好きな問題をい
つでもプレイできるぞ。ちなみ
に、「ルルーの鉄腕繁盛記」は全
部で180問、「連鎖の修行」は全
部で124問ある。



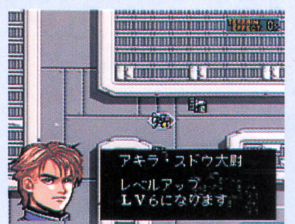
わざひこ
技のMiniサポート

隠し司令官キティ登場
アスライトルナ・ストライク

キティを登場させるには、第4章「叛乱」まで、アキラの成長をレベル6以下に押さなければなりません。彼は、主人公的なキャラのため使い勝手がよく、普通にプレイしていると、第4章まではレベル16くらいまで、簡単に成長してしまふのです。だからといって、アキラをまったく出撃させずにいたのでは、自軍の戦力は著しく弱体化してしまい、シナリオクリアもままなりません。そこで、キティ登場の条件を満たさず、可能なかぎりアキラを成長させる方法を紹介します。アキラの専用ユニットである「イアソン」を比較的活動させやすい、以下の

成長してしまふのです。だからといって、アキラをまったく出撃させずにいたのでは、自軍の戦力は著しく弱体化してしまい、シナリオクリアもままなりません。そこで、キティ登場の条件を満たさず、可能なかぎりアキラを成長させる方法を紹介します。アキラの専用ユニットである「イアソン」を比較的活動させやすい、以下の

シナリオだけにアキラを出撃させるのです。第1章の「開戦」では「コロニー」、第2章の「火星」では「周遊軌道」、降下施設または「要衝」。第3章の「アブ会戦」では「会戦」、施設「陥落」。こうすれば、アキラを戦力として十分活用しつつ、さらに第4章までにキティ登場条件の、レベル6までに成長させることが可能です。



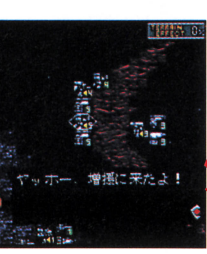
○第3章の「陥落」でレベル6になったアキラ。上の方法で育てました

○「突破」で、レベル6以下のアキラを出撃させるとキティ登場。このあと…



第4章の「ラボラトリ」で、レベル10以下のアキラを出撃させる

の2人が撃墜されないようにして、「ラボラトリ」をクリアすると、これ以降のシナリオでもキティを司令官として使えるようになる。キティの能力はすべてにおいて高く、扱いやすいぞ。



○今度は、増援で現れたキティ。ふざけた態度が鼻につくがガマンせよ

隠し司令官、キティ・ティレルを登場させる方法だ。まず、第4章「叛乱」の最初、シナリオ「突破」に、レベル6以下のアキラを出撃させようすると、自軍の1ターンめにキティから通信が入る。このあとシナリオ「ラボラトリ」にレベル10以下のアキラを出撃させると、キティが増援に来てくれるのだ。ここで、アキラとキティの2人が撃墜されないようにして、「ラボラトリ」をクリアすると、これ以降のシナリオでもキティを司令官として使えるようになる。キティの能力はすべてにおいて高く、扱いやすいぞ。

○司令官として参入。兵隊の位はなんと大将！ 今後の貴重な戦力になる



アスライトルナ・ストライク
東京都／勇気アキラクン



変な薬でパワーアップ
ファイアーエムブレム 聖戦の系譜
栃木県／ジャンキージバクン

○第8章でルテキア城を制圧したあと、ホークをこの城の中に入らせる



危ない男？



○変な男が現れて、ホークに秘伝の書と薬を分けてくれる

○飲んだとたん、不思議な気分になってパワーアップする

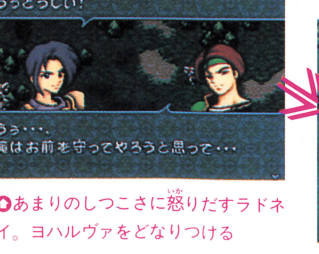


第六章で敵のヨハルヴァアコハン仲間になったら、ラドネイカラフチエの隣に10回続けて待機させよう。すると、ラドネイ(またはラフチエ)がヨハルヴァ(またはヨハン)をどなりつけるイベントが始まり、ラドネイカラフチエの「ちから」を2ポイント、「うん」を3ポイント上げることができるぞ。

○ラドネイにつきまとっているヨハルヴァ。10回続けてラドネイの隣に待機させよう



○怒りのあまりパワーアップするラドネイ



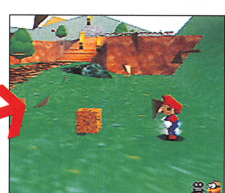
どなつてパワーアップ
ファイアーエムブレム 聖戦の系譜
三重県／樹弥智春クン

キミのハガキだノ その① ファミマ64を毎号読んでいますが、書店の人ほど子どものモノだと勘違いしてるみたい(神奈川県/ひらいきくえさん・31歳)。その② 結婚してからは旦那様につられて早寝になってしまった。おかげでゲームがもっとも先に進まない(新潟県/星野恭子さん・24歳)。その③ 会社で昼休みに囲碁や将棋をするのがはやっています。わたしはみんなにないしファミコンソフトを使って特別、最近強くなったねと言われて得意になっています(静岡県/鈴木祐子さん・23歳)。その④ オジサンゲーマーのわたしにとって、ボタンの数が増えたニンテンドウ64のコントローラはちょっとむづかしい(神奈川県/河島康人さん・42歳)。

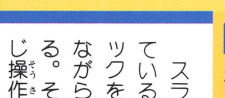
オコイ

ブロックが消える

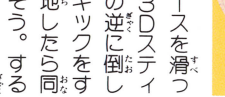
スーパーマリオ64
千葉県/せとかすやクン



① 小さなブロックを、大きなブロックの端に置く



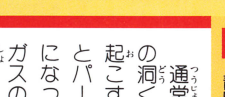
② 小さなブロックが、大きなブロックの中に入ってしまう



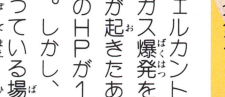
③ 小さなブロックを壊すと、小さなブロックが出現



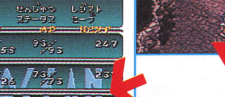
④ 小さなブロックを壊すと、小さなブロックが出現



⑤ 小さなブロックを壊すと、小さなブロックが出現



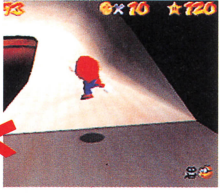
⑥ 小さなブロックを壊すと、小さなブロックが出現



⑦ 小さなブロックを壊すと、小さなブロックが出現

コースが消える

スーパーマリオ64
神奈川県/石の森クン



① コースへの入口である、床が開いたらジャンプ



② 床が閉じたときに着地できるのだ



③ 途中のコースがなくなっている。どーなってるの?



④ トンネルを過ぎたら、うしろ向きにジャンプキック

スライダーを逆走

スーパーマリオ64
石川県/バックン



① うしろ向きにジャンプキックを繰り返す



② スライダーコースを登りきったぞ



③ スライダーコースを登りきったぞ



④ スライダーコースを登りきったぞ

立て札の裏を読む

スーパーファミコン
熊本市/夏休みクン



① 立て札の裏には、こんなメッセージが書いてあったりする

裏から読むと...

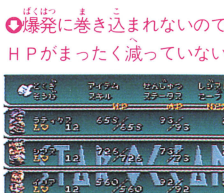
① 立て札の裏には、こんなメッセージが書いてあったりする

爆発でダメージ

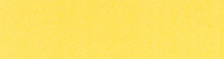
スーパーファミコン
静岡県/黒崎祐介クン



① ガスの霧の1歩手前で火打ち石を使って、ガス爆発を起こす



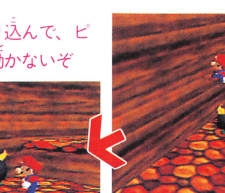
② 爆発に巻き込まれないので、HPがまったく減っていない



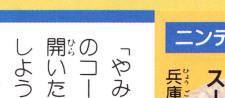
③ 爆発に巻き込まれないので、HPがまったく減っていない

スーパーマリオ64

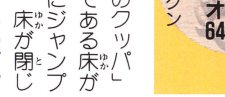
神奈川県/栗林勝美クン



① ジャンプしてどんけつを踏み、壁に吹っ飛ばせ!



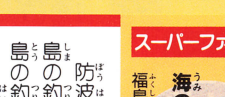
② ジャンプしてからヒップドロップをすると...



③ ジャンプしてからヒップドロップをすると...



④ ジャンプしてからヒップドロップをすると...



⑤ ジャンプしてからヒップドロップをすると...



⑥ ジャンプしてからヒップドロップをすると...



⑦ ジャンプしてからヒップドロップをすると...



⑧ ジャンプしてからヒップドロップをすると...

スーパーファミコン

福岡県/渡辺貴寛クン



① 沖の島で、釣具屋がある家のふとんに入ると、自キャラが眠る



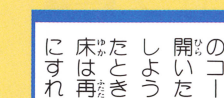
② 沖の島で、釣具屋がある家のふとんに入ると、自キャラが眠る

スーパーマリオ64

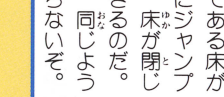
神奈川県/栗林勝美クン



① 壁にめり込んで、ピクリとも動かないぞ



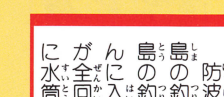
② ジャンプしてどんけつを踏み、壁に吹っ飛ばせ!



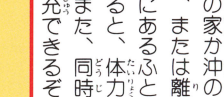
③ ジャンプしてからヒップドロップをすると...



④ ジャンプしてからヒップドロップをすると...



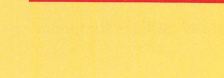
⑤ ジャンプしてからヒップドロップをすると...



⑥ ジャンプしてからヒップドロップをすると...



⑦ ジャンプしてからヒップドロップをすると...



⑧ ジャンプしてからヒップドロップをすると...

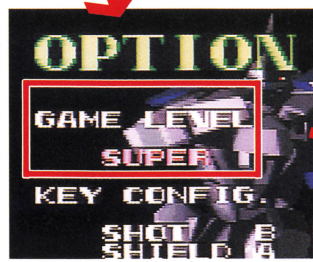
超ウルトラ技

●最近、まちがいの電話が多発しています。質問の電話はくれぐれもおまちがえのないように、確かめてからおかけください。

○ここで、BGMを03に合わせて、SEを08、00、05、09、00、08、03の順に鳴らそう



○一番難しい難易度、SUPERを選択するようにしたか...



画面真つ暗...

オプション画面でBGMを03に合わせて、SEを08、00、05、09、00、08、03の順に鳴らそう。すると、通常は選べないSUPERのレベルを選べるようになる。ただし、ゲームをスタートするとなぜか画面が暗くなり、音楽だけが流れ続けるのだ。この場合、一度電源を切らないとゲームを始めることはできない。

スーパーファミコン

謎のコマンド

スプリガン・パワード

福岡県/キタムラケン

○ゲームをスタートすると、このとおり、音楽だけがむなく流れる。なぜだ?

スーパーファミコン

隠しアイテム入手

大貝獣物語Ⅱ

滋賀県/ハルサメケン

遊牧しながら暮らしているワロー一家のテントを見つけたら、テントの裏を調べてみよう。すると、ゴルドバツジというアイテムを手に入れるのだ。これは店には置いてないアイテムで、装備したキヤラは、戦闘での経験値を独り占めすることができるぞ。

○戦闘終了時の経験値を独り占めしてレベルを上げろ!



○テントの裏を調べたら、貴重なアイテムを発見したぞ

超ウルトラ技大募集!

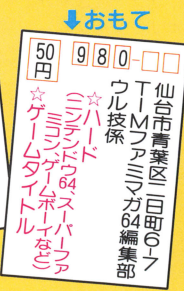
●技のランクと賞金・賞品●		
金コイン	1万円+	ファミマガ64 特製記念品
銀コイン	5千円+	ファミマガ64 特製記念品
銅コイン	3千円+	ファミマガ64 特製記念品
木コイン	せんえんぶん	としよけん 千円分の図書券

ウル技を見つけたら、下のハガキの書き方を参考に、技の詳しいやり方、郵便番号、住所、名前、フリガナ、年齢、電話番号をはっきり書いて送ってほしい。もし、同じ内容の技が送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは通信時刻を見て、一番早く送つてくれた人の技を採用している。ちなみに、新しいゲームの技ほど、採用される可能性がグンと高くなるぞ。採用された人には左のような賞金・賞品を用意している。ガンガン採用していくので、シロシロ投稿するべし! 待つてるよ。

FAXの場合は
24時間OK!!

FAX番号
022-213-7535

- ・ゆうびんばんごう
- ・じゆうしよ
- ・なまえ(フリガナ)
- ・とし
- ・でんわばんごう
- ・技の内容



ハガキ

なんじゃ、こりゃ?



○...意味が分からない。ちなみに第2話で完結するぞ

○双眼鏡を調べると、何やら怪しげな映画を見ることができる



スーパーファミコン

犬が消える

牧場物語

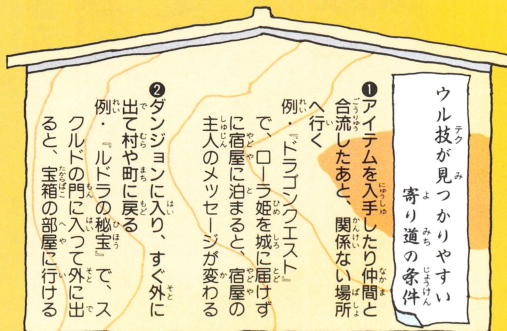
宮城県/サトウケン

まず、ヒヨコがいる場所まで犬を抱いていく。そして、ヒヨコの上に犬を降ろそう。すると、なぜかヒヨコを抱え上げて、下に降ろしたはずの犬が消えてしまふぞ。なお、その場所を出て画面を切り替えると、消えたはずの犬はちゃんと戻っているのだ。

○犬が消えちゃった。まさかヒヨコが食べるわけ...、ないか



○ヒヨコがかえったら、その上に犬を降ろそう。すると...



ウル技のツボ
イベントを順番どおりにクリアせずに、左のような条件で寄り道をしてみましょう。隠れたステイジやイベントが見つかり、アイテムなどが手に入る可能性があります。速攻でクリアを目指すよりも、寄り道をしながらプレイすると、新たな発見が楽しめます。

はっ ばい ま ちか そ う
発売間近のゲームを総まとめチェック!

HYPER新作 リリース予報

がつ か がつ にち
9月20日~10月17日

ほん し がっ べい ちやう こん かい
本誌が合併号ということで、今回は4週間分の発売データになっている。待望のN64のゲームソフトもあり、やりにぎやかな感じだ。

マジカルドロップ2

データイースト
9月20日発売予定
7800円

SFC

パズル
16M

最大2人同時プレイ可



上から迫ってくる玉(ドロップ)を吸い取って、同じ色の玉にぶつけて消すパズル。

同じ色の玉をぶつける

ウィザードリィ・外伝IV ~胎魔の鼓動~

アスキー
9月20日発売予定
8000円

SFC

ロールプレイ
32M

バックアップ(最大1)

ターボファイルツイン



『ウィズ・外伝』シリーズ最新作。和風の世界背景のなかオリジナルストーリーで進む。

今度は東方が舞台だ

ウェーブレース64

任天堂
9月27日発売予定
9800円

N64

レース
64M

バックアップ(最大1)

最大2人同時プレイ可

コントローラバック対応



波や霧などの表現が秀逸な、3D画面のレースゲーム。遊べるモードは3種類ある。

水面を華麗に疾走!

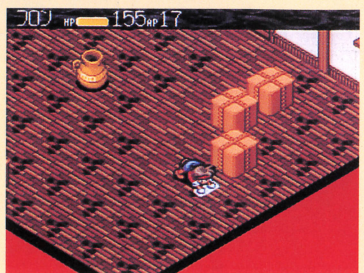
モンスタニア

パック・イン・ビデオ
9月27日発売予定
7800円

SFC

ロールプレイ
20M

バックアップ(最大3)



アクションとパズルの要素を含んでいるRPG。戦闘はターン制で展開されていく。

ステージクリア型RPG

スーパーニチブツマーチャン4

基礎研究篇

日本物産
9月27日発売予定
7500円

SFC

麻雀
8M



シリーズ最新作。今回の大会モードは4種のレベル設定が可能。麻雀セミナーもある。

セミナーで学びたいか

Parler! Mini3

日本テレネット
9月27日発売予定
4900円

SFC

パチンコ
8M

パスワード



パチンコメーカー豊丸の最新機種を収録。初心者用の新機能などが追加されている。

豊丸の最新2機種だ!

スーパーファミターボ対応
クレヨンしんちゃん 長ぐつドボン

バンダイ
9月27日発売予定
3980円

SFC アクションパズル 4M
バックアップ(最大1)
最大2人同時プレイ可



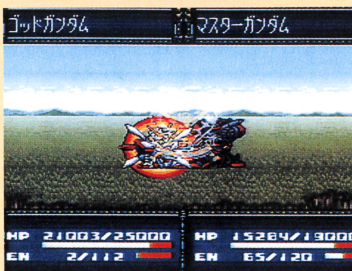
水しぶきでやっつけろ!

しんちゃんたちが、マップ上の水たまりを踏んで水しぶきを相手に当てて倒していく。

スーパーファミターボ対応
SDガンダムジェネレーション コロニー格闘記

バンダイ
9月27日発売予定
3980円

SFC シミュレーション 4M
バックアップ(最大1)
最大2人同時プレイ可



Gガンダムの拳がヒート

SDガンダムジェネレーションシリーズ第5弾。原作のスーパーモードも忠実に再現。

スーパーファミターボ対応
SDガンダムジェネレーション ザンスカル戦記

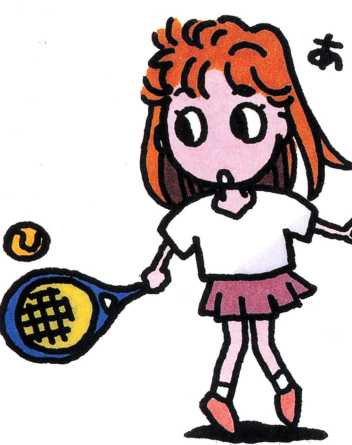
バンダイ
9月27日発売予定
3980円

SFC シミュレーション 4M
バックアップ(最大1)
最大2人同時プレイ可



VガンダムのSLG

SDガンダムジェネレーションシリーズ第5弾。出撃時の武装を変更できる。



あ

ウイニングポスト2 プログラム'96

光栄
10月4日発売予定
9800円

SFC シミュレーション 24M
バックアップ(最大1)



第2回 秋草賞優勝
ファーストサファイア

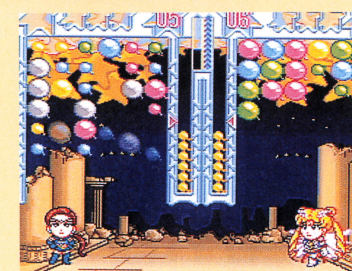
データを'96年のものに更新

『ウイニングポスト』のシステムはそのまま、データを'96年のものに更新。

スーパーファミターボ対応 美少女戦士セーラームーン
セーラースターズ ふわふわパニック2

バンダイ
9月27日発売予定
3980円

SFC パズル 4M
バックアップ(最大1)
最大2人同時プレイ可



今度はずるで勝負!

セーラームーンやセーラースターズたちを操り、出現する風船を割っていくパズル。

SD飛龍の拳外伝 II

カルチャーブレーン
10月11日発売予定
4200円

13色対応 GB アクション 8M
最大2人同時プレイ可



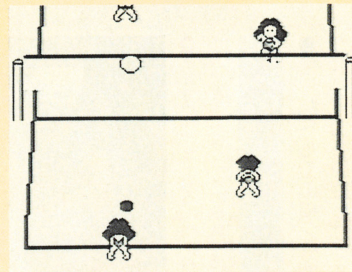
19人登場の格闘アクション

新キャラ4人を含む19人のキャラを操作できる、2D画面の格闘アクション。

スポーツ・コレクション

トンキンハウス
10月10日発売予定
3980円

GB パラエティ 8M
最大2人同時プレイ可
通信ケーブル対応



スポーツゲーム5本を収録

以前、GBソフトとして発売されたスポーツゲーム5本を1つにまとめて発売。

ストリートレーサー

UBIソフト
9月23日発売予定
4980円

GB レース 1M



バイオレンスなカーレース

ライバルのマシンを攻撃して妨害できるカーレースゲーム。遊べるモードは5種類。

ひさしぶりにニンテンドウ64の新作ソフトが発売されるといって、編集部でもこの『ウェーブレース64』に関心が集まっている。

2』にナビゲータたちの関心が集まっている。『ウィズ〜』に関しては、このシリーズのファンならチエックを入れてほしい1本だ。

ファミマが64の編集部員が普段どのジャンルのゲームを好んでプレイしているか、最近プレイしてハマったゲームソフトは何かを示している。この表でゲーム名の後ろに示している略号は次のとおり。GBはゲームボーイ、SFCはスーパーファミコン、SSはサターン、PSはプレイステーションのソフトを表す。

各ゲームソフトに付いている編集部員の評価は次のとおり。◎は絶対買うゲームソフト。○は買いたいとは思っているゲームソフト。△はすぐには買わないけれど気になるゲームソフト。

チェック
Check!
ヨコがおもしろい

グラフィックは凄い。凄いゲームをグラフィックで語るのには、カツ丼食って器の感想を語るようなもの。コレってゲームでしょ。いくら綺麗なグラフィックでも、レースゲームになつてないと問題外。ところがこのゲーム、プレイヤーと一緒にライバルマシンもレースゲームしてるんだ。1位を奪走していたライバルがスピンしてたり、目の前でライバルがコーナーを曲がりきれずに壁に突っ込んだり。レースにつきもののハプニングがコンピュータのライバルにも発生しているんだ。コレって、1つの空間をコンピュータ相手に戦っているって実感がしないやろ。コンピュータのライバルに人間味(失敗するっていう)があるんだよな。ライバルにも「頑張れ!!」って

N64

ウェーブレース64

なん ぜん とう

にん たい とう

がく

にち はつ ばい い と て い

えん

9800 円

ファミマガ64イチ押しノ

ぜったい か

絶対買う!!

か

買いたい

よう す み

様子見

な び が ー た 16 人 か ら 集 計

にん

5 人

し ゅ う け い

6 人

にん

3 人

みず

水しぶきをあげて疾走するジェットスキーのアクションが

そう かい

爽快な、レースゲーム。遊べるゲームモードは4種類ある。

こくち



◆ライバルだってミスをする人間味!?

エールを啗りたくなっちゃうもん
（自分がかっぱを独走しているとき
きただけで）。このカセットのなか
には、プレイヤのライバルが
隠れているような気になるのはホ
ンだけ？（カッパが美味かつた加
えで）
藤／絶／プレイ時間40時間以上）



して乗^のれてるときは、気分は爽^{さうが}快^{かい}。
「俺^{おれ}ってカッコイノ」ってな気^きも
持^もちになれてしまっワケです。そ
んな俺^{おれ}の気^き持^もちを、あなたにも分^わ
けてあげたい。え、いらないの
まあ、そう言^いわんとちよつとだけ
でも。(スベリスト改^{あらた}めジエッター
木村^{きむら}/総^{そう}プレイ時間^{じかん}20時間)

その他の意見見

● P95で告知している「ハイパフォーマンステクニク」への挑戦、待ってます

●2Pバトルでの横2分割画面は、かなり見づらい感じがする。波のうねりで上下に動くので、縦の2分割のほうが良かったと思う。

●海面、水しぶき、霧など、二ツ
テンドウ64ならではの表現の美し
さにほれました。

●見ていてあきない。でも、自分
でプレイするとなると難しそう。
●快感!! シビアなコース取りが
必要なところもグッドノ タイム
アタックでコマ何秒減らすのに
神経をすり減らしてでもプレイし
たくなる。

●注意しなくてはならないところが多い。目と精神的に疲れる。しかし、マシンをうまく操れるようになるとスゴク楽しいし、さらに見た目にもカッコイイ。

超新作 先取り 大作戦

さくいん

- スーパーファミコン
Parlor / Mini4145
V S.コレクション.....144
マーヴェラス
～もうひとつの宝島～143
- ゲームボーイ
13色対応 スーパーブラックバス
ポケット145
13色対応 パズル 忍たま乱太郎 ...144
13色対応 ミニ4ボーイ144

画面はすべて開発中のものです

超 最新ソフトの 先取り 情報をお届け

3人の勇気と力を合わせ冒険を進める

マーヴェラス

もうひとつの宝島

SFC

アドベンチャー

任天堂

10月26日発売予定

6800円

24M+512KSRAM

テキストアドベンチャーにアクション要素を取り混ぜたゲームが登場。物語は3人の少年が島を自由に歩き回って、宝を見つけたり謎を解明していく。ゲームの進め

方はアクションゲームのように画面内を自由に動き、気になった場所を指の形をしたカーソルをクリックして調べるのだ。



ザルからなんだかへんてこな力ギをもらった。ふしぎなことにボクの服と同じ色をしてる。一体なんの力ギなんだろう？



指の形をしたカーソルで気になる場所をクリック

画面内をチェック！

マックス



力があり、サッカーなどのスポーツが大好き

ジャック



手先が器用で物を作ったり、機械いじりが得意

ディオ



すばしっこくていつも元気なワンパク少年

3人の少年が力を合わせ島の謎を解く

プレイヤーは主人公である3人の少年「ディオ」「ジャック」「マックス」を、各キャラは持っているアイテム、特技が決まっています。プレイヤーは島の謎を解くためにこの3人を状況に合わせて交代しながら冒険を進める。3人で力を合わせて大きな石を移動させたり、2人をその場に残し1人だけ操作するなどキャラの使い方が重要です。

キャラが探検に！



た、たいへんですよ。せつ・先生が、かつ、海賊にさらわれた!! どっ、どうしようファミガチーム。



キャンプで大切なのはチームワークよ。グループはいつも3人でいっしょに行動することを忘れないでよう。

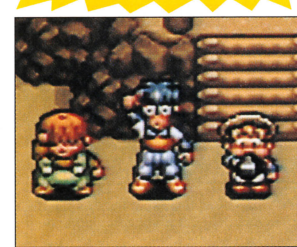
夏休みを利用して学校の先生や友達と楽しいキャンプになるはずだったのだが...

ピー!

1人では重くて動かせない岩は、3人をそれぞれバランスの良い位置に移動させて...



よーし! みんなで力をあわせてがんばろう!



笛を鳴らせば離れた仲間を呼べる

3人の力を合わせれば動かせる。キャラの位置がポイントだよ!

4種類あるミニゲームでワイワイ対戦

V.S. コレクション

SFC

バラエティ

ボトムアップ

11月下旬発売予定

6980円

容量未定

かわいいキャラクターを使った、4つのジャンルがプレイできるバラエティゲーム。収録しているゲームは、タマゴの形をした玉を縦か横にならべて消してゆくパズル「たまごばつくん」、雪合戦をゲームにしたスポーツ「ゆきだまポイポイ」、コースを周る、速くゴールしたプレイヤーが勝つレース「どきどきレース」、相手を足場から落とし、最後まで残ったプレイヤーが勝つアクション「とりあ・たつく」の4種類。タイトルとおり、すべてのゲームは、複数の対戦プレイができるぞ。

最高4人まで
対戦プレイ！

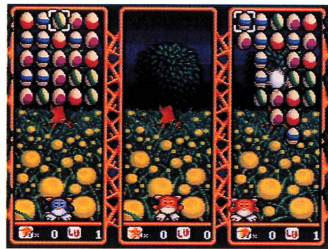


マルチタップなどを使うことによって最大4人まで対戦ができるぞ



相手を邪魔したり、ドライビングテクニックを利用して引き離そう。勝負の世界は厳しいぞ

プレイヤーが複数のキャラクターを操作して、ゆきだまを投げて相手を攻撃する



タマゴの形をした玉が下までくると、負けになる。うまく連鎖させれば、相手に大ダメージをあたえることができる

忍術で相手をじゃましてパズル対戦！

パズル忍たま 乱太郎GB

13色対応
GB

パズル

カルチャーブレーン

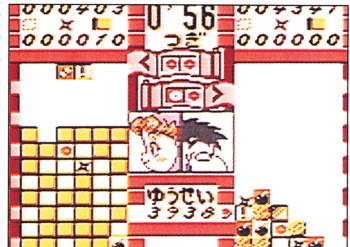
10月25日発売予定

3980円

2M

SFC版で発売された「パズル忍たま乱太郎」がGB版で登場。SFC版は4色パネルだったが、GB版は2色のパネルに変更。ほかに「たいせん」モードで使えるキャラクターが13人から17人に増えたり、ゲームルールが少し変更されている。また、ストーリーモードの「はるるたいかい」のシナリオは、SFC版の続編になっている。6人のキャラクターが選べる。

特殊パネルをうまく消して、お邪魔パネルを大量に送ろう。防御するパネルも忘れずに消しておけば、攻めも守りも完璧になるぞ



セッティングを決めてレースに勝とう！

ミニ4ボーイ

13色対応
GB

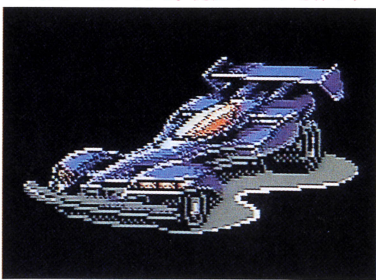
シミュレーション

J・ウィング

12月発売予定

価格未定

容量未定



組み合わせによって2万4000種類以上のマシンを作ることができる。究極のマシンを作ろう

自分だけのマシンをつくれ！



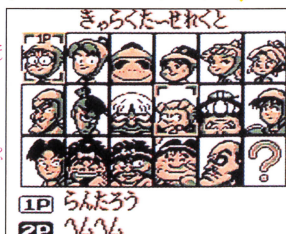
「カテゴリー1」をめざす主人公

ここでパーツを買うことができる。マシンにあったバランスの良いパーツを見つけ出そう



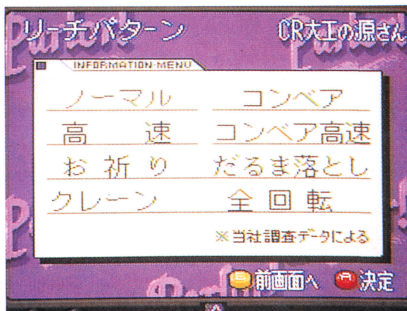
キャラが増えて17人！

17人いると、使うキャラクタになやんでしまう



ストーリーモードの対戦前の会話シーンも新しくなっているぞ

リーチパターン が豊富だ!



「攻略モード」でリーチパターンを見ることが出来るほか、出現率も分かるぞ

人気機種「CR大工の源さん」が遊べる

パチンコ SFC

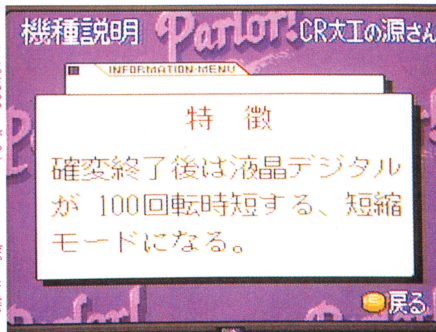
Parlor! Mini 4

日本テレネット
11月下旬発売予定
5800円
12M

これが「大工の源さん」のゲーム画面だ。源さんの生き生きとした表情が見られるぞ



「機種説明」画面では、その台の特徴や賢い打ち方を研究することができる

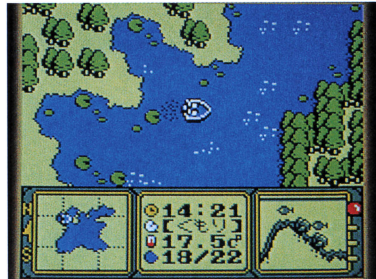
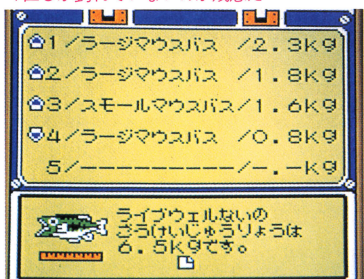


パチンコゲームの定番シリーズの最新作が早くも登場。今回は、京楽産業の「CRアラビアンハイレムEX1」と、三洋物産の「CR大工の源さん」が収録されている。源さんは言わずと知れた現在ホールで一番の人気機種。これが自宅ですぐに研究できるのだ。また、今回も「攻略モード」と「実践モード」の2つのモードが用意されており好評だった営業形態も設定できるぞ。

ルアーは最大16種類まで増やすことができる



大会用の水槽だ。5匹の総重量で競うのだが、4匹しか釣れていないのが残念だ



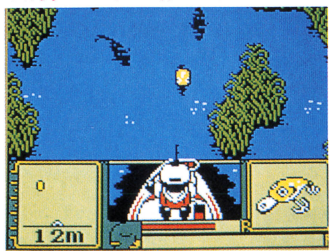
湖での移動は魚探つきのパスポートで行う



やった! みごとに釣りあげたぞ。なかなかの大物でアドバイザーも思わずニコリ

本格的なバス釣りの気分が味わえる「スーパーブラックバス」シリーズ。GB版はSFC版「2」をベースに遊びやすくアレンジしている。実際のバス釣りと同様に、湖の天候や水温を参考にしてバスの位置を推測したり、アドバイザーを連れて釣りを楽しむことができる。魚の種類はシリーズ最多でめつたに見られない魚も登場する。

絶好のポイントを発見したぞ。2匹の魚の影を確認することができる。どんな大物かは釣ってみないと分からないのだ



珍しい魚も釣ることができるのだ!

スーパーブラックバス ポケット

13色対応 GB 釣り

スターフィッシュ
12月20日発売予定
4980円
8M



PS版の『ときメモ』がグランプリ!

- 準グランプリ (ナムコ/PS) 『バーチャファイター2』 (セガ/SS)
- サウンド賞 (ビジュアル) 『ビジュアル賞』 (フレッシュ) 『バイオハザード』 (カプコン/PS)
- ときめきメモリアル forever with you (コナミ/PS)

「Japan Game of the Year '96」が決定

「Japan Game of the Year '96」は、ゲーム専門誌17誌の連合企画として、今年から新しく制定されたもの。各雑誌の読者人気データをもち、約200タイトルをノミネート。その中から読者投票によって各賞が選出された。記念すべき第1回目のグランプリを受賞したのは、ときめきメモリアル。また「バイオハザード」が3部門を独占し、圧倒的な人気を見せつけた。

新作ゲームカレンダー

9月20日	マジカルドロップ2	データイースト	7800円
27日	Parlor! Mini3	日本テレネット	4900円
	スーパーニチツマージャン4 基礎研究篇	日本物産	7500円
	モンスタニア	バック・イン・ビデオ	7800円
	(ST) SDガンダムジェネレーション		
	ザンスカル戦記	バンダイ	3980円
	(ST) SDガンダムジェネレーション		
	コロニー格闘記	バンダイ	3980円
	(ST) クレヨンしんちゃん 長ぐつドボン	バンダイ	3980円
	(ST) 美少女戦士セーラームーン		
	セーラースターズふわふわパニック2	バンダイ	3980円
10月4日	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄	9800円
18日	マーヴル・スーパーヒーローズ		
	ウォー オブ ザ ジェム	カプコン	7800円
	サラブレッドフリーダーⅢ	ヘクト	8200円
25日	タワードリーム	アスキー	未定
26日	マーヴェラス～もうひとつの宝島～	任天堂	6800円
11月下旬	Parlor! Mini4	日本テレネット	5800円
	V.S. コレクション	ボトムアップ	6980円
未定	スーパー人生ゲーム3	タカラ	7800円
	同級生2	バンプレスト	7980円
	ドラゴンナイト4	バンプレスト	7980円
12月6日	ミニ四駆 シャイニングスコピオン レッツ&ゴー!	アスキー	9500円
20日	西陣パチンコ3 (仮称)	ケイエスエス	未定
未定	忍たま乱太郎3	カルチャーブレーン	未定
発売日未定	G・O・D	イマジニア	未定
	あかすの間	ヴィジット	未定
	クーリー スカンク	ヴィジット	未定
	スーパーファミコン		
	ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…	エニックス	未定
	勾玉伝説	エニックス	未定
	ストリートファイターZERO2	カプコン	7800円
	ドナルドダックのマウイマラード	カプコン	未定
	ピノキオ	カプコン	未定
	ああっ女神さまっ	ケイエスエス	未定
	ファイティングアイスホッケー	コナツジャパン	9980円
	実戦パチスロ必勝法TWIN	サミー工業	未定
	サウンドファンタジー	任天堂	未定
	ボンバーマンビーダマン (仮称)	ハドソン	未定
	桃太郎電鉄HAPPY	ハドソン	未定
	リングにかけろ	メサイヤ	未定

ゲームボーイ

9月23日	ストリートレーサー	UBIソフト	4980円
27日	(13色) スーパーチャニーズランド 1・2・3	カルチャーブレーン	3980円
10月10日	スポーツ・コレクション	トンキンハウス	3980円
11日	(13色) SD飛龍の拳外伝2	カルチャーブレーン	4280円
19日	(13色) ビクロス2	任天堂	3000円
25日	(13色) パズル 忍たま乱太郎	カルチャーブレーン	3980円
26日	(13色) ヨッシーのパネポン	任天堂	3000円

ニンテンドウ64

9月27日	ウェーブレース64	任天堂	9800円
10月未定	スターウォーズ～シャドウズオブジェンバ～	任天堂	9800円
	テトリスフィアー (仮称)	任天堂	9800円
11月22日	ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット	エニックス	9800円
29日	栄光のセント・アンドリュース	セタ	9800円
未定	ゴールデンアイ007	任天堂	9800円
	プラストコープス (仮称)	任天堂	9800円
	ボディハーベスト (仮称)	任天堂	9800円
	マリオカート64	任天堂	9800円
12月未定	テュロック：ダイナソーハンター	アクレインジャパン	未定
	ブレードアンドパレル	ケムコ	未定
	エフゼロ64	任天堂	9800円
	カービィのエアライド (仮称)	任天堂	9800円
	クライマー (仮称)	任天堂	9800円
	ゴルフ (仮称)	任天堂	9800円
	スターフォックス64	任天堂	9800円
	バギーブギー (仮称)	任天堂	9800円
	ヨッシーアイランド64	任天堂	9800円
発売日未定	Jリーグライブ64	EAV	未定
	ダイナマイトサッカー (仮称)	イマジニア	未定
	超空間ナイター プロ野球キング	イマジニア	未定
	MOTHER3 (仮称)	任天堂	未定
	マルチレーシング (仮称)	イマジニア	未定
	ドラえもん (仮称)	エポック社	未定
	がんばれゴエモン5～ネオ桃山幕府のおどり～	コナミ	未定
	実況ゴルフトーナメント97 (仮称)	コナミ	未定
	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	コナミ	未定
	実況パワフルプロ野球 4	コナミ	未定
	麻雀MASTER	コナミ	未定
	レブ・リミット (仮称)	セタ	未定
	ワイルドチョッパーズ	セタ	未定
	Cu-On-Pa	T&Eソフト	9800円
	カメレオン・ツイスト	日本システムサプライ	未定
	ウルトラドンキーコング (仮称)	任天堂	未定
	クリエイター (仮称)	任天堂	未定
	スーパーマリオRPG2	任天堂	未定
	ミッション・インポッシブル (仮称)	バック・イン・ビデオ	未定
	金田一少年の事件簿 (仮称)	ハドソン	未定
	デュアルヒーローズ	ハドソン	未定
	パワーリーグ64 (仮称)	ハドソン	未定
	ボンバーマン64 (仮称)	ハドソン	未定
	XSW-1 (仮称)	ビデオシステム	未定
	麻雀 (仮称)	ビデオシステム	未定
	ヒューマングランプリ In Formula1	ヒューマン	未定

スーパーファミコン

9月20日	ウィザードリィ・外伝Ⅳ～胎魔の鼓動～	アスキー	8000円
-------	--------------------	------	-------

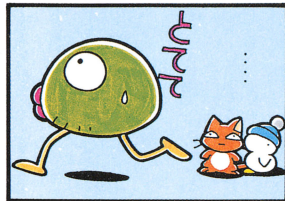
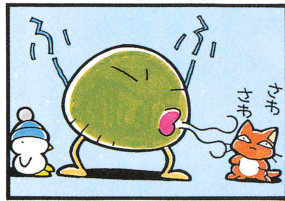
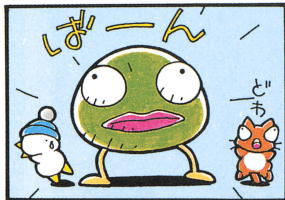
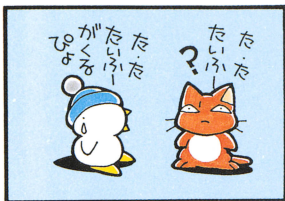
すごい
へべれけ by ぶんちー

ファミマガ64

--- 次号予告 ---

秋冬のN64発売ラッシュに備え、メーカー大取材を企画。任天堂渾心のSFC大作『マーヴェラス』特集もあり。次号は10月18日発売。同日いよいよ「ファミマガWeekly」が新創刊。「ファミマガ64」との強力コンビネーションに乞うご期待!! どちらもよろしくね。

1996 No.9 11月1日号
10月18日発売



● エニックスから発売されるN64タイトル『ワンダープロジェクトJ2 コロロの森のジョゼット』の発売日・価格が決定した。発売日は11月22日、価格は9800円。発売されるのはコントローラバック同梱のもののみとなる。

● 任天堂から新しいN64タイトル『ウルトラドンキーコング』（仮称）が発表された。まだ詳しい内容は不明だが、やっぱりドンキーコングがポリゴンでグリグリ動き回るアクションゲームになりそうだ。続報が入り次第どんどん紹介していくので待ってね。

● 新タイトルが相次ぐGBに、さらに強力な新タイトル『GBぶよぶよ通（仮称）』が登場。発売元はコンパイルで、今年中に発売する予定となっている。基本的にはアーケードの『ぶよぶよ通』をもとにした内容となる予定だ。

カレンダー 早耳情報

11月22日	[13色] 原人コレクション	ハドソン	3980円
29日	[13色] ナムコギャラリーVOL.2	ナムコ	3980円
12月6日	[13色] 桃太郎コレクション2	ハドソン	3980円
10日	[13色] スーパーブラックバスポケットスターフィッシュ		4980円
未定	[13色] スーパーチャイニーズファイターGB	カルチャーブレーン	未定
	[13色] はじめてのおつかい（仮称）	ケムコ	未定
	[13色] ミニ4ボーイ	J・ウィング	未定
	[13色] クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション	バンダイ	3980円(込)
	[13色] ゲゲゲの鬼太郎妖怪創造主現わる!	バンダイ	4500円(込)
	[13色] 名探偵コナン（仮称）	バンダイ	3980円(込)
発売日未定	パチ夫くんゲームギャラリー	ココナッツジャパン	未定
	[13色] GBぶよぶよ通（仮称）	コンパイル	未定
	[13色] ミニ四駆GB レッツ&ゴー!!（仮称）	アスキー	未定
	[13色] バーチャル飛龍の拳GB（仮称）	カルチャーブレーン	未定
	[13色] 不思議のダンジョン 風来のシレンGB - 月影村の怪物 -	チュンソフト	3900円
	[13色] ボンバーマンGB 3	ハドソン	未定

バーチャルボーイ

発売日未定	ドラえもん	エポック社	未定
	スターシード	ココナッツジャパン	5800円
	プロテウスゾーン	ココナッツジャパン	5800円
	アウト オブ ザ デスマウント（仮称）	J・ウィング	6800円
	新日本プロレスリング 激闘伝説	トミー	未定
	バウンド・ハイ	任天堂	未定
	ヴァーチャル・ガンマン	ビクターエンタテインメント	未定
	バーチャルブロック	ボトムアップ	未定

ゲーム機本体・周辺機器

10月19日	ゲームボーイポケット（シルバー）	任天堂	7800円
--------	------------------	-----	-------

カレンダーの見方

6月28日	スーパーファミマガ64DX	TIM	9800円
発売日	タイトル	メーカー	価格

● 青字は初登場、赤字は発売日に変更のあったものです。● 価格は特に表記のないものは税別、(込)は税込みです。● タイトルの前に[13色]とあるのはスーパーゲームボーイの13色表示モード対応、[ST]とあるのはスーパーファミター専用カートリッジです。

こんどのファミマガにや、
勝てないぜ。

NEW Fanta

ファンタの応募シールでNINTENDO⁶⁴が当たる!

- Aコース** [応募シール15枚] ゲーム機本体 (毎月抽選で全国150名様)
Bコース [応募シール5枚] ゲームソフト (毎月抽選で全国1,500名様)

ゲームソフトについては右記のファンタTVゲームダイヤルで確認し、必ず希望ソフト名をご記入ください。

- 応募方法/ファンタ製品について応募シールを希望のコースの規定枚数分集め、市販のハガキに応募シールをしっかりと貼ってご応募ください。ご応募の場合は郵便番号、住所、氏名、年令、職業、電話番号、性別、希望賞品(Bコースの場合は希望ソフト名)を裏面に必ず明記してください。お一人様何通でもご応募いただけますが、1通につき1口に限らせていただきます。
- 抽選/毎月月末を締切とし、翌月の下旬に抽選を行います。
- 当選発表/賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。
- 応募先/〒149-31 東京中央郵便局
「ファンタ NINTENDO64プレゼント」係
[ファンタ NINTENDO64プレゼント]係
下記地域では、1996年12月31日(火)(当日消印有効)まで好評につき延長となります。
(東京、神奈川、千葉、埼玉、栃木、群馬、茨城、新潟、静岡、山梨)
- 対象製品/応募シールのついている全ファンタ製品
(一部対象外の製品もあります)

ファンタTVゲームダイヤル

札幌 011-261-6464 大阪 06-373-6464
 仙台 022-261-6464 広島 082-264-2264
 東京 03-3829-0064 福岡 092-262-8864
 名古屋 052-962-6475

※電話番号をよくご確認ください。



好評発売中!!

希望小売価格
8,000円
(税別)

敦也の シミュレーションプロ野球2

384名の選手が実名で登場!! 各選手のデータ分析
を行ったのは球界一の名捕手、古田敦也選手だ!!



野球データ / SELECT + UNDO

27 宮 園

右投 右打 31歳 う 7年

調子 19 体力 B 安定力 S 内野 双輪

打撃力 9 選球眼 13 長打力 6 一発 9

小技 B チョップ A 肩 S 対左 A

タイプ 広 走力 A フォーム 特殊

守備 一塁 B 二塁 * 三塁 *

遊撃 * 外野 C 捕手 S

選手データ BEST 10

順位 選手 打率 試合 打点 安打 二塁 三塁 本塁 盗塁 触 犠 併 打 犠 打 犠 走 盗 率

順位	選手	打率	試合	打点	安打	二塁	三塁	本塁	盗塁	触	犠	併	打	犠	打	犠	走	盗	率
1	宮 園	.324	110	438	142	18													
2	江 島	.318	107	392	125	27													
3	宮 園	.314	110	433	136	10													
4	宮 園	.308	110	421	130	17													
5	宮 園	.302	110	430	130	26													
6	宮 園	.300	110	370	111	5													
7	江 島	.299	110	434	130	20													
8	江 島	.298	110	435	130	26													
9	山 崎	.298	110	412	123	12													
10	山 崎	.297	96	350	104	20													

10月18日発売!!

競走馬育成シミュレーションゲーム

サラブレッドブリーダーIII

スーパーファミコン

希望小売価格 8,200円(税別)

©HECT 1996

スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

株式会社 ヘクト

〒171 東京都豊島区高松1-11-16 西池袋フジタビル
PHONE 03-3956-2719 FAX. 03-3956-7002

スーパーファミコン



監修.. 古田敦也 (ヤクルト・スワローズ)

(社)日本野球機構公認

もう、プロ野球中継
では満足できない!!

古田敦也
シミュレーション



Nintendo®

NINTENDO 64
NN

波がうねりシブキが跳ねる!
64が実現した驚異のCG!!



WAVE RACE
Kawasaki JETSKI™

タイムレース 64

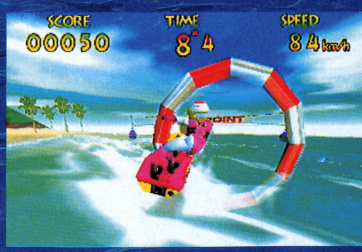
9月27日(金) 発売

メーカー希望小売価格 9.800円(税別)
バックアップ機能付き



チャンピオンシップ

コンピュータが操る3人のライダーと順位を競い合う、正統派レーシングモード。



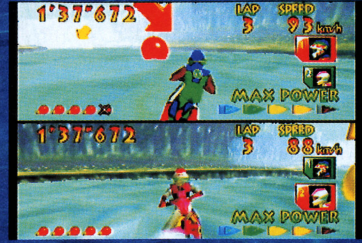
スコアアタック

様々なライディング・テクニックを披露して得点を競う、アクロバティックなモード。



タイムアタック

単独でコースを走り自己ベストのアップを狙う。1/1000秒をシビアに争うモード。



2Pバトル

2人のプレイヤーによるデッドヒート。レースゲームの醍醐味を体感してほしい。

マシンの設定やタイムなどのデータは、別売りのコントローラパックにも記録することができます。
本ソフトは、川崎重工業(株)の協力を得ています。
N および NINTENDO 64 は任天堂の商標です。

NINTENDO 64

任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福福上高松町60番地
任天堂テレホンサービス 東京 (03)3540-9999 大阪 (06)376-3355 京都 (075)525-3444 名古屋 (052)586-3000 岡山 (086)255-2130 札幌 (011)612-4144
©1996 Nintendo
インターネットの任天堂ホームページ <http://www.nintendo.co.jp/>

